

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I



NUEVA CONCEPCIÓN DEL SONIDO
AUDIOVISUAL Y LOS EFECTOS EXPRESIVOS EN
EL CINE CONTEMPORÁNEO.

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

Víctor Arranz Esteban

Bajo la dirección del doctor

Jesús Alcalde de Isla

Madrid, 2011

ISBN: 978-84-694-2444-5

© Víctor Arranz Esteban, 2010

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I



**NUEVA CONCEPCIÓN DEL SONIDO
AUDIOVISUAL Y LOS EFECTOS EXPRESIVOS EN
EL CINE CONTEMPORÁNEO**

Víctor Arranz Esteban

Director:
Dr. Jesús Alcalde de Isla

Madrid, 2010

Agradecimientos

Gracias a todos los que, de uno u otro modo, habéis dado forma a este estudio:

A toda mi familia por darme las oportunidades que ellos no tuvieron y por su constante apoyo y preocupación.

A Patri, por dar soluciones rápidas y eficaces a todos los problemas que se han presentado y por estar siempre al lado.

A los amigos de aquí y de allá porque sin su compañía sería imposible terminar trabajos de este tipo sin enloquecer.

A mi director de tesis, Jesús Alcalde, por sus magníficas aportaciones, su confianza y su cercanía.

A mis compañeros del CEU por acordarse de mí y de mi tesis cada vez que en el cine escuchaban algo curioso, así como por sus constantes ánimos.

A Víctor Tendler, por la predisposición y las facilidades para acercarme sus interesantes experiencias en el ámbito del sonido cinematográfico.

A gente con nombres tan extraños como Gus, Jia o Lucrecia por seguir demostrándonos que el lenguaje cinematográfico se puede renovar desde el sonido.

Índice

INTRODUCCIÓN	11
1. El valor expresivo del sonido cinematográfico.....	29
1.1. Prestaciones comunicativas del sonido	31
1.2. Supremacía de la imagen en el discurso audiovisual y aporte sonoro desde un papel secundario	35
1.3. Papel del sonido en la consecución de un discurso expresivo	37
2. Factores determinantes en la aparición de una nueva concepción del sonido audiovisual	41
2.1. Factores Sociales	43
2.1.1. Éxito de las músicas populares y su influencia en la redefinición del concepto de cultura.....	44
2.1.2. Auge de la televisión y reorientación de contenidos cinematográficos	50
2.1.3. Escucha ambiental y aparición de un nuevo tipo de oyente	51
2.2. Factores Económicos.....	55
2.2.1. Rendimiento económico de la música cinematográfica	55
2.2.2. Diversificación empresarial: promoción cruzada, sinergia y prácticas monopolísticas	57
2.2.3. La figura del music supervisor y la ambivalencia de la música cinematográfica	61
2.3. Factores Tecnológicos	67
2.3.1. Los nuevos sistemas multicanal y la decisiva ampliación del espacio sonoro ..	67
2.3.2. Generalización de sistemas digitales en los procesos de postproducción de audio	71
2.3.3. Popularización de sistemas de sonido de alta fidelidad en el ámbito doméstico	73
2.4. Factores Musicales	76
2.4.1. Influencia de las músicas populares en la redefinición del concepto de música cinematográfica.....	76
2.4.2. Influjo de la música electrónica en el relato cinematográfico contemporáneo	78
2.4.3. Renovación de conceptos, materiales y herramientas en el tratamiento sonoro contemporáneo	81
2.4.4. Aproximación música/ruidos en el tratamiento sonoro contemporáneo	88
2.4.5. Escasa aceptación de las músicas no tonales	90

3. Efectos expresivos de una nueva concepción del sonido audiovisual.....	97
3.1. Nuevo orden sonoro.....	99
3.1.1. Destrucción del principio de invisibilidad de la música cinematográfica	100
3.1.1.1. <i>Aumento de la presencia de la música en la escena</i>	101
3.1.1.2. <i>Mayor autonomía de la música a nivel estructural</i>	106
3.1.2. Emancipación de los ruidos: evolución desde tratamientos naturalistas hasta usos simbólicos	109
3.1.3. Inversión de roles entre elementos sonoros con respecto al modelo clásico.....	115
3.1.3.1. <i>Adopción de formas musicales por parte de los ruidos</i>	116
3.1.3.2. <i>Asimilación de tratamientos sonoros entre músicas y ruidos</i>	121
3.1.3.3. <i>Subordinación de la voz al resto de elementos sonoros</i>	123
3.2. Continuo sonoro	125
3.2.1. Música ambiental: acercamiento entre música y/o efectos sonoros	127
3.2.2. Capacidad transensorial de los sonidos.....	130
3.2.3. Nuevos recursos de continuidad en el relato.....	134
3.2.3.1. <i>Consecución de continuidad narrativa a través de la música</i>	135
3.2.3.2. <i>Consecución de continuidad narrativa a través de los ruidos</i>	136
3.3. Narración y estructura.....	139
3.3.1. El sonido como elemento esencial en el avance narrativo del filme	140
3.3.1.1. <i>Nueva creación de espacio a través del sonido</i>	141
3.3.1.2. <i>El sonido como garante de economía narrativa en el plano visual</i>	147
3.3.1.2.1. <i>Sobriedad narrativa</i>	148
3.3.1.2.2. <i>Agilidad narrativa</i>	149
3.3.1.3. <i>Capacidad evocadora del sonido</i>	150
3.3.2. Nuevas fórmulas en la estructuración del relato	156
3.3.2.1. <i>Estructuración del relato en varios niveles a través de la música</i>	158
3.3.2.2. <i>Mimetización estructural música/relato</i>	160
3.4. Nuevas vías de personalización	163
3.4.1. Música interior: música filtradas través de la mente de los personajes	164
3.4.2. Ruido interior: consecución de plano subjetivo de audición desde el trabajo con ambientes sonoros	169
3.5. Retórica de la canción.....	179
3.5.1. Autonomía expresiva y heterogeneidad de materiales	180
3.5.2. Aporte semántico y desvelamiento emocional	184
3.5.2.1. <i>Capacidad significativa de la canción en la construcción del texto</i>	184
3.5.2.2. <i>Nuevas vías de la canción como vehículo de expresión de sentimientos</i>	189
3.6. Cliché, relectura y discurso metamusical	193
3.6.1. Lectura indirecta del relato a través de la figura del cliché musical	196
3.6.2. Traslación semántica entre discursos a través de relecturas musicales	204
3.6.3. Empleo de rasgos metamusicales en la consecución de un discurso de segundo nivel.....	210

4. Problemas derivados de la renovación del tratamiento sonoro	217
4.1. Concepto de ritmo, efecto clip y renovación de fórmulas narrativas a través de la música	221
4.2. Aprovechamiento de los rasgos exclusivamente físicos del sonido	227
4.3. Generalización de usos decorativos en la música cinematográfica contemporánea	231
4.4. Problemas derivados de la generalización de los sistemas digitales en los procesos de producción.....	234
 CONCLUSIONES	 243
 FUENTES CONSULTADAS	 261
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.....	263
FUENTES ELECTRÓNICAS	270
FUENTES VIDEOGRÁFICAS.....	271
 ANEXOS	 287
ANEXO I: SISTEMAS DE SONIDO MULTICANAL	289
ANEXO II: EVOLUCIÓN DE ESTILOS MÚSICA POPULAR 1984-2009.....	303
ANEXO III: ENTREVISTA A VÍCTOR TENDLER.....	315
ANEXO IV: FRAGMENTOS AUDIOVISUALES	327

INTRODUCCIÓN

Introducción

Objeto de estudio y justificación

El cine clásico fijó de forma admirable las bases de una narrativa encaminada a la consecución de un relato transparente, fácilmente comprensible y, en apariencia, no dirigido. La música, como el resto de elementos del discurso audiovisual, fomentaba la accesibilidad del espectador al sentido de la narración desde una aportación invisible. Esta claridad, sin embargo, parece haberse confundido desde entonces en demasiadas ocasiones con un escaso aporte expresivo, problema que podemos hacer extensible al resto de elementos sonoros en el audiovisual. Una desatención hacia el sonido que hoy día consideramos aún menos comprensible cuando nos enfrentamos a un tipo de cine como el que analiza nuestro estudio. En él, la transparencia de la narrativa clásica ha dejado paso a un discurso de signo opuesto, en el que el sonido, como otros elementos integrantes del mismo, se revela como un valioso recurso con el que dar forma a un relato heterogéneo, de sentido abierto y cada vez más sensorial.

Nuestro análisis partirá, como no podía ser de otra forma, desde la aceptación de la hegemonía de la parte visual. No debemos entender este estudio como una encendida defensa de la vertiente sonora del discurso, como un posicionamiento que exija una igualdad de poder o una supremacía del audio, sino como una pequeña reivindicación de su valioso aporte al vincularse a la imagen ya que, desde nuestro punto de vista, sus posibilidades expresivas siguen estando aún hoy injustamente minusvaloradas. La escasa atención que merece el sonido audiovisual queda reflejada en hechos como la consideración del sonido cinematográfico como un campo eminentemente técnico. Un pequeño repaso a la valoración que merecen los profesionales de este ámbito en los premios concedidos anualmente por las respectivas academias de cine de todo el mundo demuestra que, año tras año, estas asociaciones premian en sus distintas categorías exclusivamente la labor técnica (una tarea, por otra parte, en absoluto desdeñable) de los profesionales de este sector sin reconocer su labor artística. No existe, por ejemplo, un galardón como tal al mejor *sound designer*¹. Sí hay, en cambio, otros encargados de premiar, por ejemplo, la labor de un director de fotografía, en quien se contemplan tanto habilidades técnicas para captar o recrear luces como que éstas tengan su correspondiente aporte expresivo dentro del relato.

Entre las razones que justifican la realización de una investigación sobre sonido en el medio cinematográfico apuntaremos tres esenciales.

La primera se refiere a sus enormes capacidades comunicativas y expresivas, aún más valiosas si atendemos a la economía de medios con la que lo consigue. Rasgos de los que probablemente seamos poco conscientes como la naturalidad con la que el sonido parece fluir directamente desde las imágenes o el desarrollo de la vertiente sonora como un *continuum* hacen que pasemos por alto la labor esencial de la voz en el

¹ La elección del término anglosajón es premeditada, ya que la figura equivalente en la industria española es muy poco habitual al no existir en nuestra cinematografía demasiados profesionales que se dediquen a esta labor.

desarrollo narrativo del relato, la participación emocional del espectador gracias a las músicas o la continuidad que asegura la existencia de ambientes sonoros en un discurso tan fragmentado en el terreno de la imagen como el que ha desarrollado el cine desde la aparición del montaje.

La segunda hace referencia a la modesta atención en el ámbito investigador que ha recibido la materia. Si en el terreno de la producción cinematográfica, el papel que se viene otorgando al sonido es menos relevante de lo que consideramos justo, posiblemente lo sea aún menos en el ámbito académico, en el que los estudios dedicados a este tema son escasos y se centran mayoritariamente sólo en uno de los tres elementos que conforman la banda de sonido del filme: la música. Las facilidades para abordar desde el ámbito investigador esta materia son pocas. Al grado de abstracción que implica el análisis de un discurso de este tipo, debemos añadirle las trabas de una disciplina en la que, como hemos apuntado, los distintos elementos se entrelazan en un *continuum* y para el que no existen “unidades de medida objetivas” como las que encontramos en el terreno de la imagen a través, por ejemplo, de los distintos tamaños de plano o las unidades de montaje.

En tercer lugar, el estudio responde a la necesidad de definir nuevos rasgos que ofrezcan un enfoque teórico alternativo sobre el tema. La mayor parte de los estudios sobre sonido cinematográfico se centra fundamentalmente en una concepción sonora que continúa aplicando los grandes hallazgos del cine clásico en esta materia. La obra del teórico francés Michel Chion no sólo sigue teniendo vigencia por haber establecido un magnífico espacio teórico sobre el tema, sino también porque, como hemos dicho, el modelo clásico sigue siendo mayoritario hoy día incluso en autores y producciones con una visión absolutamente particular. Sin embargo, este espacio parece poco adecuado para abordar la labor de otro amplio grupo de directores, músicos y diseñadores que han cambiado de forma decisiva la manera de narrar desde el sonido. Los importantes

giros sociales y económicos producidos desde finales de los sesenta, así como los definitivos y más recientes cambios tecnológicos y musicales han modificado profundamente en diversos autores su manera de entender y trabajar la parcela sonora. Por ello, las pautas ofrecidas por esa concepción clásica se presentan como insuficientes a la hora de abordar tratamientos sonoros de directores como Gus Van Sant, Lucrecia Martel o Jia Zhang Ke, por citar tres autores cuyos cines ocupan geografías y estéticas muy distintas y que, sin embargo, encuentran un poderoso punto en común en su inquieto tratamiento sonoro. La intención de este estudio es precisamente encontrar las nuevas vías expresivas con las que el modelo clásico no contaba en unos casos o simplemente no empleaba en otros y que hoy día conforman un relato más sensorial que explota en mayor medida las habilidades de la banda de sonido.

Es bastante evidente que el planteamiento propuesto puede parecer excesivamente amplio y ambicioso. El sonido en un autor como David Lynch es un terreno lo suficientemente fértil como para dedicarle al menos un estudio propio. Si bien, la inexistencia de un modelo teórico global más ajustado a nuestra materia desde el que arrancar el análisis dificulta enormemente el desarrollo de una investigación con un tema mucho más acotado. Por ello, el trabajo trata de establecer unas mínimas bases teóricas que puedan servir como punto de partida para posteriores estudios centrados en aspectos mucho más específicos acerca del tratamiento sonoro de uno u otro autor u obra. El estudio no pretende en ningún caso crear un modelo teórico que sustituya o que se sitúe al lado de los preexistentes, sino simplemente ofrecer nuevas pautas de análisis ajustadas a un nuevo tipo de discurso.

Con la intención de acotar en primer lugar los contenidos de un tema tan amplio como el que el título anuncia, pasamos a hacer unas breves aclaraciones a partir de un sencillo desglose del título.

Nueva concepción del sonido audiovisual y los efectos expresivos en el cine contemporáneo

Michel Chion hacía referencia en *La audiovisión* a un “tercer cine”, a una tercera fase en la historia del sonido (tras el mudo y el verbocentrismo característico del discurso clásico) del que el autor encontraba muestras puntuales a finales de los ochenta y principios de los noventa². Siguiendo su clasificación, este estudio se centraría en un “cuarto cine” que convive con el segundo y el tercero. En él englobaremos a autores que demuestran fuertes inquietudes en el terreno sonoro y en los que ya se puede hablar de una “concepción” y no de la utilización de recursos puntuales para determinadas secuencias de la película.

¿Por qué concepción? Fundamentalmente porque, como veremos más adelante, uno de los rasgos fundamentales que caracterizan las obras analizadas en el estudio es el progresivo debilitamiento de las fronteras entre los tres elementos sonoros que intervienen en la película. Este nuevo concepto o tratamiento sonoro que encontramos en algunos filmes contemporáneos no encuentra acomodo ya en modelos teóricos basados en los modos de narración clásicos y en una estricta separación de componentes. Por ello, este estudio se propone establecer una serie de rasgos alternativos con los que afrontar el análisis desde un enfoque más global.

Nueva concepción del sonido audiovisual y los efectos expresivos en el cine contemporáneo

Como afirma el teórico Gianluca Sergi, los estudios sobre cine hablan de cómo el espectador ve la película pero casi nunca de cómo la oye³. Una idea que ratifica el fuerte e inalterable arraigo en cualquier lengua de la expresión “ver una película”. Un estudio

² CHION, Michel: *La Audiovisión*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1998, p. 107.

³ SERGI, Gianluca: *The Sonic Playground: Hollywood Cinema and its listeners*. 2005. Consultado en <http://www.filmsound.org/articles/sergi/index.htm> el 18-02-2007).

de este tipo no debe, por supuesto, partir desde planteamientos simplistas como la consideración y el posterior análisis de los elementos sonoros como un aditivo que realiza su correspondiente aportación al sumarse a la imagen. Con ello estaríamos negando la compleja y rica naturaleza de un discurso en el que tanto imágenes como sonidos son radicalmente transformados cuando entran en contacto entre sí. Por otro lado, un acercamiento al sonido como discurso autónomo o vinculado a otro tipo de manifestaciones “no audiovisuales” no hace más que ratificar la peculiaridad de nuestra materia de estudio cuando pasa a formar parte de eso que conocemos como audiovisual.

De forma curiosa, las singularidades que presenta la imagen en un discurso como el que nos ocupa han sido ampliamente aceptadas y estudiadas. Por ello, conceptos como *imagen audiovisual* nos resultan familiares en nuestro ámbito de estudio. Sin embargo, la terminología empleada para referirnos al sonido siempre ha reforzado esa sensación de aditivo, desvirtuando en cierto modo el fuerte carácter sustantivo del componente sonoro, a través de fórmulas como *sonido del* o *sonido en el audiovisual*.

Por todo ello, parece conveniente encontrar un concepto más específico. A pesar de que la elección de un giro como *sonido audiovisual* pueda sonar *a priori* reiterativo, entendemos que resulta un término pertinente bajo el que delimitar las peculiaridades y la relevancia del sonido cuando abordamos su estudio en este ámbito.

Nueva concepción del sonido audiovisual y los efectos expresivos en el cine contemporáneo

Por efectos expresivos debemos entender todo aquello que el sonido es capaz de sugerir, aquello con lo que es capaz generar sensaciones. Como afirma Chion, el cine es

eficaz si expresa, no si reproduce⁴. He aquí una de las claves por las que el sonido cinematográfico puede ser tan útil en el relato audiovisual, por su capacidad para sugestionar. Como veremos a lo largo de la investigación, pasaremos por alto rasgos que consideramos ampliamente estudiados y analizados en obras anteriores, como el papel central de la voz o el poder emocional de la música que apuntábamos anteriormente. En lugar de ello, el trabajo intenta encontrar nuevos efectos expresivos derivados mayoritariamente de la adopción de nuevos roles por parte de los distintos componentes sonoros, de la redefinición de funciones que éstos deben cumplir, así como del progresivo acercamiento entre sus sonoridades.

Nueva concepción del sonido audiovisual y los efectos expresivos en el cine contemporáneo

Posiblemente el término más confuso sea el que delimita el tipo de discurso sobre el que se centra el análisis. Obviamente podemos englobar todo tipo de filmes bajo la etiqueta de cine contemporáneo. La elección del término responde precisamente a un intento por evitar unas etiquetas que sólo parecen justificarse desde parámetros de explotación comercial. Los autores y las obras que se analizan a lo largo de este estudio probablemente se ajusten a lo que habitualmente se clasifica como *cine de autor*. Sin embargo, el éxito comercial de directores con una visión tan personal como la de Quentin Tarantino o David Fincher hace que queden catalogados fuera de este cajón. Quizá una etiqueta tan poco habitual como la de *cine de festivales* sea la más ajustada a la hora de ubicar las obras y directores en los que se centra el estudio; pero con ello también desecharíamos discursos de los que hablaremos especialmente en el último capítulo del trabajo, cuando nos refiramos a los inconvenientes que ha traído consigo la renovación del tratamiento sonoro. Por ello, con el consabido riesgo de emplear un término excesivamente genérico, usaremos *cine contemporáneo* para

⁴ CHION, Michel: *o.c.*, p. 107.

referirnos a autores y obras fundamentalmente de las dos últimas décadas (los noventa y la primera década del siglo XXI), que han encontrado en el sonido recursos desde los que llevar a cabo una renovación narrativa y expresiva. No desecharemos, por supuesto, puntuales menciones a obras anteriores de directores como Tati, Bresson o Tarkovsky que consideramos pioneras de esta nueva concepción sonora.

Metodología

Existe una relación directa entre la elección del tema de estudio y la metodología empleada en el mismo. El intento inicial de análisis de los nuevos efectos expresivos del sonido cinematográfico en determinadas producciones contemporáneas encontró una cierta inadecuación o discordancia entre la experiencia teórica/empírica. En otras palabras, los modelos teóricos preexistentes sobre el tema, levantados esencialmente desde el análisis de obras “de narrativa clásica”, resultaban inadecuados para afrontar el estudio de los filmes elegidos. Esta es la principal razón por la que el estudio intenta abordar de manera un tanto optimista una parcela tan extensa, con la intención de establecer nuevos rasgos que, unidos a los que recogen los estudios centrados en el modelo dominante, permitan llevar a cabo de manera más ajustada un acercamiento a todas estas nuevas fórmulas expresivas que el sonido puede aportar en la actualidad al relato cinematográfico.

El trabajo combina esencialmente dos enfoques metodológicos: un enfoque descriptivo y analítico, por un lado; unido al trabajo de campo del doctorando por otro.

La metodología descriptiva y analítica se extiende esencialmente a lo largo de los dos primeros capítulos. Ambos se basan en un análisis de fuentes bibliográficas, así como en ideas extraídas de conferencias, jornadas y seminarios; en unas ocasiones, como fuentes orales y en otras, a partir de publicaciones que recogen la transcripción de

dichas conferencias. Desde este enfoque, ambos capítulos sirven como punto con el que, por un lado, demostrar las posibilidades expresivas en el medio cinematográfico de la materia sobre la que se centra el estudio; y por otro, analizar todas las transformaciones producidas en distintos ámbitos durante las últimas décadas. Éstas han traído consigo una serie de modificaciones relevantes en el tratamiento sonoro en el medio audiovisual que, desde nuestro punto de vista, justifican la necesidad de realizar un estudio que actualice determinados aspectos sobre este tema.

En segundo lugar, el estudio se completa con un trabajo de investigación por parte del doctorando a través del análisis de un amplio número de filmes contemporáneos que destacan por una inquieta búsqueda de nuevas vías expresivas a través del sonido. En el trabajo también se han analizado obras anteriores que mostraron una sensibilidad especial en su tratamiento sonoro y que, en este sentido, pueden considerarse pioneras. Este enfoque se ha empleado en los capítulos tercero y cuarto. El tercero representa la parte central del estudio ya que en él se establecen los rasgos que hemos concluido como característicos de esa nueva concepción sonora, y que han abierto interesantes vías expresivas en el discurso cinematográfico contemporáneo. El cuarto, como complemento del anterior, describe otras características de signo opuesto que el desarrollo de nuevas fórmulas y herramientas ha traído inevitablemente también consigo.

Organización

Como ya hemos anticipado, el trabajo está dividido en cuatro capítulos:

El primero, titulado *El valor expresivo del sonido cinematográfico*, justifica la necesidad de realizar una tesis sobre este tema. En él se defiende la valía del sonido en los ámbitos comunicativo y expresivo. En el plano comunicativo, atendiendo

especialmente a la magnífica economía con la que un reducido número de muestras sonoras puede conformar o complementar un relato. En el plano expresivo, analizando especialmente el enorme potencial de las músicas en este aspecto.

El segundo, *Factores determinantes en la aparición de una nueva concepción del sonido audiovisual*, se centra en todas aquellas causas que han favorecido la llegada de importantes cambios al discurso audiovisual en las últimas décadas, y que han tenido su correspondiente repercusión en una renovación de los tratamientos sonoros en producciones cinematográficas recientes. El capítulo analiza factores de cuatro tipos: sociales, económicos, tecnológicos y musicales. Entre los sociales, se apuntan los cambios que trajeron consigo la aparición de movimientos contraculturales, el triunfo de las músicas populares, el éxito de la televisión y, posteriormente, la redefinición de los hábitos de escucha del oyente actual. Entre los económicos, se citan factores como el auge del formato comercial *banda sonora*, así como las nuevas formas de negocio cruzado que las productoras cinematográficas encontraron para rentabilizar sus películas. Dentro de los factores tecnológicos, se señalan los cambios esenciales producidos en los procesos de registro y postproducción de sonido con la llegada de nuevas herramientas como el sistema *Dolby* o, posteriormente, de dispositivos digitales que trajeron consigo a su vez una renovación de todo el equipamiento sonoro de las salas. Finalmente, en el epígrafe dedicado a los factores musicales, se habla de cómo los estilos dominantes en cada década han tenido su correspondiente influencia en la elección de piezas y tratamientos sonoros en el cine.

El tercer capítulo, titulado *Efectos expresivos de una nueva concepción del sonido audiovisual*, núcleo principal del estudio, se estructura en seis epígrafes. Cada uno de ellos analiza aspectos diversos relacionados con las posibilidades narrativas y expresivas de estos nuevos tratamientos sonoros. El primero, *Nuevo orden sonoro*,

analiza lo que se ha considerado una renovada jerarquía y las consecuentes nuevas relaciones que aparecen entre los elementos de la banda de sonido con respecto a los roles tradicionales del modelo clásico. En segundo lugar, el epígrafe dedicado al *Continuo sonoro* establece que este concepto, tradicionalmente asociado al sonido cinematográfico, no sólo sigue vigente, sino que además la progresiva indiferenciación entre los distintos elementos sonoros ha amplificado incluso su validez en el estudio de esta materia. El tercero, *Narración y estructura*, explora fundamentalmente las inéditas vías narrativas que la nueva expresión sonora abre en el relato cinematográfico. El cuarto epígrafe, *Nuevas vías de personalización*, estudia fórmulas innovadoras con las que el sonido es capaz de adoptar el punto de vista de un personaje concreto. *Retórica de la canción*, quinto epígrafe, analiza la renovación de vías con las que la canción puede tener una influencia decisiva en el desarrollo narrativo del relato. Finalmente el sexto epígrafe, *Cliché relectura y discurso metamusical*, examina el papel del sonido cinematográfico como elemento de gran utilidad en la consecución de relecturas y lazos intertextuales propios del discurso postmoderno.

La definición de las características de este nuevo modelo sonoro apuntados en esos seis epígrafes se organiza, como vemos, a partir de conceptos bastante heterogéneos. Los rasgos de esta nueva concepción sonora, entre los que hemos destacado esa idea de *continuum*, dificultan la creación de una clasificación más científica, más “pura”. Del mismo modo que en el proceso de mezcla de la película ruidos, músicas y diálogos se superponen como estratos sonoros en decenas de pistas distintas, en nuestro estudio la organización de esa estructura multicapa es difícil de descomponer. Ya que el estudio defiende como rasgo propio de la nueva concepción una progresiva contaminación y fusión entre los distintos elementos sonoros, entendemos que el tratamiento teórico debe seguir parámetros similares, a pesar de que ello dificulte una estructura más definida.

Por la misma razón, dentro de algunos epígrafes no se han numerado lo que podríamos considerar subepígrafes, ya que se entienden como cualidades que pueden englobarse bajo un mismo tema pero no como categorizaciones absolutas, al tratarse en muchos casos de rasgos que abordan cuestiones de distinto signo. El estudio busca por tanto un punto intermedio entre la filosofía de un trabajo de investigación que ordena y categoriza y la manera de entender el objeto de estudio, que persigue un acercamiento al discurso sonoro desde una perspectiva más global.

Además de todo ello, el tipo de materiales que se analizan en el estudio no se entendería si no se afronta desde un planteamiento en cierto modo desprejuiciado. Buena parte del rechazo que reciben determinados usos sonoros en el relato contemporáneo deriva de su análisis desde bases teóricas totalmente alejadas del tipo de discurso al que se enfrentan. Si el modelo clásico se antojaba insuficiente para analizar ese “tercer cine” que apuntaba Chion, mucho menos lo será para otro en el que encontramos muchos rasgos de lo que suele denominarse discurso postmoderno.

Esta misma idea es la que se ha optado por seguir en relación al elemento menos definido de la banda de sonido. Frente a conceptos como “sonido ambiente” o “efectos sonoros”, nuestro estudio opta por el concepto de “ruidos”, que consideramos más ajustado. En primer lugar porque, la progresiva relevancia expresiva que este tercer elemento sonoro ha adquirido en los últimos años por sí solo o junto a los otros, hace que esos términos alternativos parezcan insuficientes. Este tercer elemento ya no sólo naturaliza la escena a partir del registro directo de los sonidos circundantes o desde la aparición de sonidos puntuales generados en estudio o provenientes de librerías sonoras. Las labores que puede desempeñar en el discurso audiovisual, como analizaremos, son muchas más. Y en segundo lugar, porque este concepto tiene una serie de connotaciones semánticas que lo acercan a lo antipático, lo molesto e incluso, lo agresivo. Como veremos más adelante, buena parte de las obras que analiza este estudio no sólo no se ajustan a prototipos, sino que además son poco condescendientes con el espectador; y es, entre otros recursos a través de los ruidos, como estas obras

explotan este aspecto. Los filmes de Haneke, Denis o von Trier resultan, de formas muy distintas, incómodos para el espectador. Por todo ello, el concepto de “ruidos” parece más ajustado, a pesar de su mal nombre y de ser habitualmente definido, en palabras de Maconie, por oposición a la música, al orden, a la forma y a lo agradable⁵.

Finalmente, el cuarto capítulo, titulado *Problemas derivados de la renovación del tratamiento sonoro*, analiza los inconvenientes que encontramos en la evolución hacia este nuevo concepto; la mayor parte de ellos, con origen en las importantes mejoras técnicas experimentadas por los procesos de producción. Este punto se divide a su vez en cuatro epígrafes. El primero de ellos analiza desde las características del discurso cinematográfico contemporáneo el concepto de ritmo así como el controvertido *efecto clip*, una de las prácticas más criticadas por los estudios dedicados al sonido. El segundo se ocupa de aquellos usos que aprovechan exclusivamente las posibilidades físicas del sonido, descuidando el resto de cometidos que éste cumple en el relato. El tercero, se centra en el uso de la música cinematográfica con fines estrictamente decorativos. Finalmente, se analiza cómo todos los avances técnicos citados al inicio del estudio han provocado una excesiva homogeneización sonora, así como han dificultado de forma un tanto sorprendente la labor de los profesionales de este ámbito.

Revisión bibliográfica. Estado de la cuestión

Como comentábamos anteriormente, el sonido cinematográfico no ha sido objeto de demasiados estudios de investigación en el ámbito académico. Una búsqueda en la base de datos TESEO del Ministerio de Educación revela que las investigaciones en el campo del sonido se encuadran principalmente en el terreno de la ciencias

⁵ MACONIE, Robin: *La música como concepto*, Barcelona, Acantilado, 2007, p. 31.

naturales. Entre las ciento tres tesis que devuelve en dicha base una búsqueda con la palabra SONIDO, apenas una veintena de ellas estudian las posibilidades de la materia desde un punto de vista comunicativo⁶. Si de esa veintena eliminamos aquellas que abordan el estudio del sonido desde perspectivas como las artes plásticas, la física (acústica, principalmente), la filosofía, la antropología y la musicología, reparamos en que sólo cinco de esas tesis se pueden encuadrar propiamente en el ámbito de la comunicación audiovisual.

En el campo editorial, como ya hemos comentado, la obra de Michel Chion sentó de forma admirable las bases para el estudio de esta materia, especialmente en el audiovisual; de ahí que las referencias sean bastante frecuentes a ella a lo largo de este estudio y de cualquier otro que afronte una investigación sobre este tema. A las obras de Chion debemos añadir otras “clásicas” sobre la materia como *Unheard Melodies* de Claudia Gorbman, *El cine y la música* de Eisler y Adorno (con unos postulados bastantes distintos a las dos anteriores) o *La música en el cine* de Russell Lack. Entre los autores nacionales destaca la aportación de Jesús Alcalde (*Música y comunicación*), María de Arcos (*Experimentalismo en la música cinematográfica*) y Ana María Sedeño (*La música contemporánea en el cine*), además de los interesantes acercamientos a la materia desde otros enfoques que proponen Ángel Rodríguez (*La dimensión sonora del lenguaje visual*) o Marta García Quiñones (como responsable de la edición del libro que recoge distintas conferencias del *Festival de Arte Sonoro Zeppelin*).

Para encontrar una aproximación similar a los temas y el enfoque que persigue este estudio debemos recurrir a publicaciones de muy reciente aparición como *The Soundtrack* (2008), que nace con un planteamiento muy cercano al de esta investigación (el análisis del sonido cinematográfico como un valor unitario y no como

⁶ <https://www.educacion.es/educacion/universidades/educacion-superior-universitaria/tesis-doctorales-teseo.html>. Consultada el 20-01-2010.

simple adición de tres elementos independientes), simposios celebrados cada dos años en *The School of Sound* (Londres) o *el Taller de música para cine* que organiza la Sociedad General de Autores y Editores de España; así como recursos electrónicos, entre los que destaca *filmsound.org*.

Por otro lado, se han revisado diversas obras críticas de buena parte de las filmografías, autores y obras sobre los que habla el estudio. Este ejercicio ha demostrado una vez más la escasa atención que merece el sonido en el campo teórico, ya que las referencias a la materia no sólo son bastante escasas, sino también y como consecuencia de ello, de compleja localización, al no contar dichas referencias con contenido suficiente para dar forma a capítulos o epígrafes independientes. Junto a ellas, también se han empleado escritos que recogen reflexiones de primera mano de autores pioneros, tanto cineastas (Bresson, Tarkovsky o Godard) como músicos (John Cage).

Un trabajo de este tipo exige un estudio interdisciplinar en el que la materia sea analizada desde muy distintas perspectivas. En este sentido sí hay que destacar que existe una vasta cantidad de recursos bibliográficos que estudian la materia, especialmente la música, desde ámbitos tan distintos como la psicología (Storr), sociología (Pardo) o la ciencia en el sentido más amplio (Maconie), así como acercamientos a sus rasgos y evolución a lo largo del siglo pasado (Károlyi), especialmente la electrónica (Supper, Blánquez), o de la relación de esta última con el cine (con materiales como *El sonido de la velocidad*; primero, documental televisivo y después, referencia editorial).

Por último, también se han empleado obras que analizan el sonido como un fenómeno físico, así como otras que, partiendo de estas premisas, realizan una serie de reflexiones acerca de cuestiones como el diseño de sonido (Sonnenschein, Gibbs), los ruidos (Hegarty) o su influencia en la música contemporánea (Toop, Miller).

CAPÍTULO 1

El valor expresivo del sonido cinematográfico

CAPÍTULO 1

El valor expresivo del sonido cinematográfico

En el artículo de Gianluca Sergi titulado *In defense of vulgarity: the place of sound effects in the Cinema*⁷, el autor denuncia el escaso reconocimiento que los diseñadores de sonido han tenido a lo largo de la historia del cine. El primer capítulo de este estudio pretende llevar a cabo una defensa similar del poco considerado entramado sonoro a partir del análisis de las posibilidades expresivas que éste puede aportar a un filme desde su admirable economía comunicativa.

1.1. Prestaciones comunicativas del sonido

Determinados estudios han demostrado que nuestra capacidad perceptiva es bastante limitada si la comparamos con la cantidad de estímulos que nuestro cuerpo puede administrar. En su artículo *About the perception of sound*⁸, Klas Dykhoff analiza

⁷ SERGI, Gianluca: *In defense of vulgarity: the place of sound effects in the Cinema*. Consultado en <http://www.filmsound.org/articles/sergi/sound-effects-place.htm> el 18-02-2007.

⁸ DYKHOFF, Klas: *About the perception of sound*. Consultado en <http://www.draminst.se/start/inenglish/articles/ljudartikel> el 04-02-2007.

las posibilidades perceptivas de nuestros sentidos, entendidas como capacidad de las células nerviosas de cada órgano para la transmisión de información. Esta información es “traducida” a datos informáticos (*bits*) por unidad de tiempo (segundo), para poder expresar a partir de *ratios* la relevancia que en el proceso perceptivo puede llegar a tener cada uno de los sentidos. Las cifras que aporta el artículo expresadas en *bits* de información que el órgano que gobierna cada sentido puede administrar por segundo son: VISTA (10.000.000), TACTO (1.000.000), OÍDO (100.000), OLFATO (100.000) y GUSTO (1.000). Esto apunta hechos tan interesantes como una relación a nivel de percepción VISTA/OÍDO de 100:1 o la similar importancia en el proceso perceptivo de sentidos tan distintos como el oído y el olfato (*ratio* 1:1). Estos datos demuestran la conocida supremacía de la vista en el proceso perceptivo muy por encima del tacto, el oído o el gusto. Si a estos datos le añadimos la estimación de que la cantidad mayor de estímulos que el ser humano maneja por segundo está en torno a los 40 bits por segundo, obtendremos en el *ratio* 275.000:1 una muestra de esa limitada capacidad perceptiva antes apuntada⁹. Esto significa que el éxito de un proceso comunicativo dependerá en gran medida de la correcta elección y ubicación de un pequeño grupo de estímulos. Es aquí donde el sonido en general y el cinematográfico en particular (como nuestro objeto de estudio), resultan especialmente gratificantes ya que, desde una gran economía de recursos, consiguen disparar en el espectador infinidad de sensaciones de manera poco consciente. Los ejemplos son especialmente claros con los sonidos estereotípicos del cine de suspense o terror: el ruido de pasos cercanos, el viento agitando las ventanas en la habitación contigua, la disimulada entrada de un “colchón musical”, etc. Esta economía comunicativa tan característica del sonido permite a su vez un gran ahorro de medios físicos, materiales, como pronto supieron aprovechar las producciones cinematográficas de bajo presupuesto.

⁹ Obtenido de la relación entre la cantidad estimada de estímulos que podemos manejar (11.000.000 bits/s) entre la cifra máxima de estímulos que realmente percibimos conscientemente (40 bits/s).

Con frecuencia, la mayor ventaja del sonido de ambiente es económica: si la difusión de un rumor de multitud logra hacer creer al espectador que basta una simple panorámica para que la cámara descubra a la multitud en cuestión, ¿para qué gastar una fortuna en los servicios de miles de extras?¹⁰

La clave, según Dykhoff, reside en que estos sonidos correctamente elegidos y situados estarán cargados de lo que denomina *exformation*¹¹; es decir, a pesar de su sencillez, son capaces de disparar procesos mentales (adquiridos en el ámbito social y cultural a lo largo de años) que asocian rápidamente estos sonidos con conceptos complejos, de forma similar a como lo consiguen otro tipo de signos visuales¹².

La mayor parte de las ocasiones, la escasa consideración que recibe el sonido en el plano comunicativo parece derivar no de la negación de sus capacidades comunicativas, sino de la falta de atención que se le ha prestado en este campo de estudio, como apunta Jesús Alcalde acerca de la música:

En la música el oído valora el conjunto de elementos –forma, melodía, armonía, timbre, etc.– como una expresión dotada de sentido en sí misma, tal como ocurre también en la danza o en la pintura no figurativa. Esta actitud espontánea de nuestro oído hacia la música – como belleza y arte– nos hace obviar que la partitura musical es también una estructura de comunicación, ya que posee unas funciones semejantes a las de otros modos de comunicar.¹³

¹⁰ JULLIER, Laurent: *El sonido en el cine*. Barcelona, Paidós, Los pequeños cuadernos de Cahiers du Cinéma, 2007, p. 45.

¹¹ Podría traducirse como “exformación” y el concepto sería fácilmente comprensible, a pesar de que no sea un término aceptado por la Real Academia de la Lengua Española.

¹² El mismo artículo pone como ejemplo una magnífica anécdota para ilustrar el concepto apuntado. Víctor Hugo, exhausto tras haber finalizado *Los Miserables*, se retiró a descansar durante un tiempo a una casa de campo para alejarse de todo lo que tenía que ver con su novela. Semanas después, la curiosidad le llevó a enviar a su editor una carta para saber cómo había sido aceptada ésta por público y crítica. La carta sólo incluía este signo: ? Unos días después, el editor contestaba a esta carta con otra que simplemente decía: !

¹³ ALCALDE, Jesús: *Música y comunicación*. Madrid, Fragua, 2007, p. 20.

Este problema es trasladable al ámbito cinematográfico: la música se entiende en muchas ocasiones como un elemento ornamental de simple refuerzo del discurso mostrado en pantalla y los ruidos, como mero aporte realista a la narración; olvidando que ambos están cargados de valiosísima información adicional. Así por ejemplo, el genérico de una película es mucho más que una música para acompañar los créditos iniciales y cumple un fuerte papel contextualizador: el estilo y la instrumentación musicales nos pueden situar en una época y en una región geográfica específicas; o el tono de la pieza, puede encuadrar la película en un género concreto¹⁴. De forma análoga, la capacidad informativa de los ruidos y su valor narrativo quedan patentes en fórmulas como el subtítulo para sordos, en el que se transcriben fielmente los ambientes sonoros de la diégesis¹⁵.

Por último, parece también relevante destacar la capacidad transensorial de nuestro oído¹⁶, esencial para entender el complejo proceso que implica restringir la diversidad de nuestra experiencia perceptiva a unos cuantos elementos visuales (limitados a su vez por un cuadro de dos dimensiones) y auditivos (reducidos finalmente a unos cuantos altavoces distribuidos puntualmente por la sala).

¹⁴ Sin abandonar los créditos iniciales y ahondando en el concepto de “exformación” apuntado por Dykhoff, se puede hablar igualmente de otro valiosísimo recurso, al igual que el sonido, poco atendido también en este aspecto: el grafismo. La elección de uno u otro estilo tipográfico para los créditos iniciales de una película puede que para la mayoría de espectadores no sea más que un soporte más o menos atractivo con el que mostrar las fichas artística y técnica de la producción. Sin embargo, probablemente nadie podría imaginar los créditos iniciales de una película de ciencia ficción con una tipografía gótica por el mensaje contradictorio que con ellos se estaría ofreciendo. Otro ejemplo significativo que aúna los dos ideas apuntadas respecto a los créditos iniciales de un filme lo encontramos en las películas de Woody Allen, cuyos rótulos compuestos siempre por una misma tipografía blanca sobre fondo negro y acompañados por una pieza de *jazz* se han convertido en uno más de sus rasgos de estilo y permiten al espectador conocedor de su cine identificar al autor de la obra antes de que ésta comience.

¹⁵ SERGI, Gianluca: *The Sonic Playground: Hollywood Cinema and its listeners*. 2005. Consultado en <http://www.filmsound.org/articles/sergi/index.htm> el 18-02-2007.

¹⁶ Capacidad no exclusiva del oído, sino característica igualmente del resto de órganos encargados de nuestra percepción.

... los sonidos atraen sobre ellos, por un magnetismo ligado a todo lo difuminado y lo desconocido que los rodea, afectos de los que, a decir verdad, no son especialmente responsables. [...] Es por lo que, en la mayoría de las películas que muestran caídas, se nos hace oír, en contradicción con la experiencia de la realidad, grandes estruendos encargados de “dar”, por su volumen sonoro, el peso, la violencia y el dolor.¹⁷

Por ello, en el relato audiovisual aceptamos determinadas licencias, mentiras piadosas como las denomina Chion, para poder traducir a través del sonido sensaciones propias de otros sentidos.

1.2. Supremacía de la imagen en el discurso audiovisual y aporte sonoro desde un papel secundario

Una de las claves para que el sonido consiga resultar todo lo expresivo que puede llegar a ser reside en la aceptación de la conocida supremacía de la vista en el proceso perceptivo y, por tanto, de la imagen en el relato audiovisual. Aquello que el discurso sonoro tiene de inhabitual y secundario frente a la posición de dominio de la imagen es una de las causas que convierten al sonido en un elemento de gran peso emocional en nuestros procesos comunicativos.

A pesar de ese carácter secundario que se otorga al oído –ya que, al igual por ejemplo que el olfato, lo empleamos para confirmar o contradecir lo que vemos (la vista tendría, por tanto, un carácter primario)–, la escucha provoca estímulos emocionales superiores a los que logra la visión, unos estímulos que afectan además de manera más directa a nuestro subconsciente.

¹⁷ CHION, Michel: *La audiovisión*. Barcelona, Paidós Comunicación, 1998, p. 109.

En el aspecto “emocional” hay algo más profundo en el acto de escuchar que en el de ver; escuchar a otras personas favorece la relación con ellas en mayor medida que el acto de verlas. Por ello, los afectados por una sordera total parecen más aislados que los ciegos.¹⁸

Existen además características físicas, como la omnidireccionalidad de la escucha, que debemos considerar para entender la enorme potencialidad del sonido en el discurso fílmico. Como apunta Claude Bailblé, el sonido goza de una cierta ubicuidad que nos imposibilita librarnos de él fácilmente. Ante una escena horrible, nos tapamos los ojos pero nunca (aunque podríamos) los oídos. Además, el sonido puede sobrepasar obstáculos; la vista, no: podemos escuchar tras la puerta pero no ver a través de ella¹⁹. Esta omnipresencia y facilidad para sobrepasar barreras imposibles para la imagen ha sido utilizada por distintos autores para ejemplificar las enormes posibilidades expresivas del sonido cinematográfico. Elisabeth Weis destaca la ansiedad que genera en el ser humano lo oído y no visto. De nuevo, el sonido es capaz de disparar procesos mentales y reconstruir una situación de forma mucho más compleja de lo que su visión nos pudiera mostrar²⁰. Alberto Cavalcanti, por su parte, defiende el uso de los ruidos, especialmente los no identificables, porque afectan directamente a lo emocional mientras las imágenes influyen sobre lo racional por su carácter específico y literal, empleando ejemplos de cómo un bebé se asusta ante ruidos intensos antes incluso de saber que están asociados habitualmente a situaciones de peligro²¹. Igualmente defiende el empleo del silencio como recurso tremendamente expresivo²². Por último, Barbara Flueckiger en su artículo dedicado a lo que denomina USO (Objeto Sonoro no

¹⁸ STORR, Anthony: *La música y la mente*. Barcelona, Paidós de música, 2002, p. 48.

¹⁹ BAILBLÉ, Claude: *L'audiophile*, 48, junio/julio de 1989, pág. 115. En CHION, Michel: *El sonido*. Barcelona, Paidós Comunicación, 1999, p. 45.

²⁰ WEIS, Elisabeth: *Eavesdropping: an aural analogue of voyeurism?* Consultado el 08-03-2007 en <http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/eavesdropping.htm>.

²¹ CAVALCANTI, Alberto: *Sound in films*. Consultado el 24-02-2007 en <http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/sound-in-films.htm>.

²² Probablemente el cine sea, junto con la música, la manifestación que mejor puede aprovechar las posibilidades expresivas del silencio (que nunca es absoluto, sino que se define por contraste), ya que en otras actividades (televisión y radio esencialmente) la ausencia de sonido se vincula a final de discurso o a interrupción del mismo por razones técnicas.

Identificado) relaciona los sonidos que no podemos asociar a fuentes concretas con la curiosidad y la vulnerabilidad humanas, que cristalizan en una sensación de “pérdida de control” por parte del espectador²³.

1.3. Papel del sonido en la consecución de un discurso expresivo

Un mundo oscuro resulta terrorífico. Las pesadillas y los miedos infantiles se funden con la ansiedad irracional que podemos sentir al regresar a casa de noche por calles oscuras. Sin embargo, un mundo silencioso resulta aún más aterrado: “¿Es que no hay nadie ahí?, ¿no está pasando nada?” [...] Un mundo en silencio es un mundo muerto. Si los conceptos de “primer momento” y “más profundo” están relacionados, como los psicoanalistas suelen suponer, la importancia del oído en la jerarquía emocional no resulta tan sorprendente.²⁴

¿Por qué el sonido adquiere tanta relevancia en lo emocional dentro de la experiencia humana? El sonido implica un constante movimiento frente a manifestaciones como la escultura, la arquitectura o la pintura, de marcado carácter estático²⁵. Este rasgo, unido a su demostrada valía en la adaptación del individuo al medio a través, por ejemplo, de la organización del caos sonoro en estructuras simples como patrones rítmicos en busca de una economización de energía neuromuscular²⁶, demuestra la importancia del sonido en el desarrollo del individuo así como su cercanía a los procesos emocionales.

En esta consecución de emociones la música juega un papel destacado dentro del entramado sonoro ya que, como afirman Eisler y Adorno, “corresponde por su sustancia misma al espacio interior de la subjetividad” incluso cuando intenta ser

²³ FLUECKIGER, Barbara: *USO: The Unidentified Sound Object*. En *Sound Design-Die virtuelle Klangwelt des Films*. Traducción al inglés de Marcy Golberg. Marburg, 2ª edición, 2002.

²⁴ STORR: o.c., pp. 48-49.

²⁵ De hecho, en su naturaleza física el sonido nace de un movimiento: cualquier sonido se genera a partir de la transformación de una energía (mecánica, por ejemplo) en una serie de cambios de presión que se transmiten como una onda por el aire u otro medio elástico hasta nuestros oídos.

²⁶ ALCALDE: o.c., pp. 66-67.

imitativo-descriptiva; ya que, a diferencia de la imagen, no está ligada a referentes reales ni vinculada con lo físico (“la pintura más espiritualizada ha de padecer la carga de un mundo objetivo que no ha conseguido disipar”²⁷). Esta misma idea es ratificada por Storr cuando afirma que la música es el arte menos representativo (“la ausencia de la relación con el exterior convierte a la música en algo único entre las artes”²⁸) o por Jesús Alcalde (que la define como intransitiva, “sin referente externo, no hay otro significado que el de su propia estructura formal”²⁹). Todas ellas se sitúan al lado de los postulados de Schopenhauer, para quien la música era el arte más poderoso ya que no informaba del mundo. Esto le permitía expresar no emociones concretas, sino la naturaleza esencial de éstas y así conseguir ser más penetrante e impactante que las otras artes, que sólo transmiten un atisbo³⁰. Por último, Andrei Tarkovsky parece dejarnos una idea compartida en la intervención del personaje protagonista (Aleksandr Kaidanovsky) en *Stalker* (Stalker, 1979):

Ustedes hablan sobre el sentido que tiene nuestra vida, sobre el carácter desinteresado del arte. Por ejemplo, la música. Ella tiene muy poca relación con la realidad. Más bien, si tiene alguna relación es mecánica, sin sentido, como un ruido fatuo, sin relación alguna. Así y todo, ocurre un milagro: ¡La música penetra en el alma misma! Ese ruido transformado en armonía provoca una resonancia en nosotros. ¿Qué reacciona convirtiéndolo en un foco de sumo deleite, nos une y nos conmueve? ¿Para qué hace falta eso? Y, lo más importante, ¿a quién? Ustedes responden: “A nadie. Para nada.” Desinteresado. No. Dificilmente. Pues, al fin y al cabo, todo tiene su sentido. Sentido y motivo.

Años después, el guionista Jean-Claude Carrière apunta una línea de pensamiento similar cuando destaca la valía de la música en lo que considera una de las claves del arte contemporáneo: materializar lo invisible. Partiendo de la afirmación del coreógrafo Peter Brook, Carrière desarrolla la idea de que para lograr esa

²⁷ ADORNO, Theodor W. y EISLER, Hanns: *El cine y la música*. Madrid, Fundamentos, 2ª edición, 1981, p. 93.

²⁸ STORR: o.c., p. 20.

²⁹ ALCALDE: o.c., pp. 66-67.

³⁰ STORR: o.c., pp. 171-172, 178-179 y 184-185.

materialización de lo invisible puede ser más importante el silencio entre notas que las propias notas o el silencio entre réplicas que las propias réplicas³¹. El sonido puede resultar, por tanto, muy valioso en la consecución de este cometido ya que juega con armas muy eficaces como el citado silencio. Recursos que, o bien no tienen equivalente en la imagen; o bien, el relato no puede permitírselos: una pantalla en negro puede resultar tremendamente expresiva pero parece una opción sumamente arriesgada para un relato convencional. Por supuesto, en esta materialización de lo invisible el discurso visual cuenta con un arma muy poderosa como es el montaje, si bien éste es un recurso que podríamos denominar “compuesto”, de segundo nivel, no inscrito en la propia imagen, sino nacido de la relación entre elementos.

Gracias a estas armas, el cine se fue alejando progresivamente de su herencia teatral en busca una poderosa autonomía expresiva sobre la que ha basado su éxito a lo largo de más de un siglo.

En ausencia de micrófonos y megáfonos, el teatro del siglo XIX se vio condenado a la declamación. El cine sonoro trajo el murmullo, la intimidad de la confidencia, e incluso la respiración, el latido del corazón. Juega refinadamente con la mirada y atraviesa el silencio con majestuosidad. A partir de los extraños sentimientos que nos animan transmite matices que el teatro nunca ha podido expresar y que la literatura narrativa aborda de otra manera, por el eco reflejado –o no– de ciertas palabras y ciertas frases.³²

El carácter funcional de la música cinematográfica ha provocado que, en muchas ocasiones, el hecho de que ésta se deba plegar a las necesidades de la imagen se confunda con una ausencia de aporte expresivo o con una adopción de funciones totalmente subordinadas que poco tienen que ver con la intención expresiva.

³¹ CARRIÈRE, Jean Claude: *La película que no se ve*. Barcelona, Paidós Comunicación, 1997, pp. 26-27.

³² *Ibidem*, p. 28.

La necesidad de reforzar con música la intencionalidad expresiva de la imagen proyectada en el lienzo blanco será siempre la razón básica especialmente cuando en la época del cine mudo, éste se emancipó y liberó de las servidumbres de procedimiento que le ligaban al quehacer teatral. La presencia de un ente sonoro obedeció de inmediato a imperativos de orden estético y expresivo, y sólo por unas tangenciales consideraciones prácticas puede prosperar el argumento de ahogar el ruido procedente del proyector.³³

Con estas palabras, Valls Gorina defendía ese carácter funcional que la música cinematográfica ha tenido a lo largo de la historia del cine, pero siempre con una intención expresiva y nunca para responder a necesidades de tipo técnico o “acústico-ambiental”.

³³ VALLS-GORINA, Manuel y PADROL, Joan: *Música y cine*. Barcelona, Ultramar Ediciones, 1990, p. 27.

CAPÍTULO 2

**Factores determinantes en la aparición de una nueva
concepción del sonido audiovisual**

CAPÍTULO 2

Factores determinantes en la aparición de una nueva concepción del sonido audiovisual

2.1. Factores Sociales

Entre los diversos hechos determinantes en el cambio de concepción del sonido en el cine contemporáneo cabe destacar una serie de cuestiones de tipo social cuyo punto de partida podríamos situar a comienzos de la década de los setenta. Por un lado, el fin de la complacencia juvenil y la toma de postura ante cuestiones políticas, especialmente en los Estados Unidos con respecto a la guerra de Vietnam. Y por otro, una serie de cambios en los hábitos de consumo de la sociedad del momento, provocados sobre todo por la aparición de la televisión, ejercerán una sensible influencia sobre el cine y otras actividades denominadas “de entretenimiento”. En medio de todo ello, el rock y el resto de estilos musicales que triunfan en la década (el *punk*, el *soul*, el *reggae*, el *glam* o la música disco) se convertirán en una herramienta de reivindicación con una presencia central dentro de la cultura juvenil.

En el presente epígrafe se analizan tres factores que tendrán una influencia esencial en la sustitución del modelo cinematográfico clásico dominante hasta la década de los sesenta por unos modos de producción y unos contenidos renovados. Hablaremos en primer lugar de la aparición en Europa y Estados Unidos de *movimientos contraculturales* fuertemente vinculados al auge de las músicas populares que llevaron a una redefinición del concepto tradicional de cultura. En segundo lugar, de la importante redefinición de contenidos y métodos de producción que la industria cinematográfica experimentó debido al éxito de la televisión. Y por último, de la generalización de un nuevo tipo de oyente, consecuencia directa de una renovación de los hábitos de escucha en las sociedades contemporáneas.

2.1.1. Éxito de las músicas populares y su influencia en la redefinición del concepto de cultura

La búsqueda de seguridad, distensión y una nueva prosperidad tras la Segunda Guerra Mundial explica una posguerra marcada por la centralización de decisiones o la aparición de un falso liberalismo que era adaptado a todos los ámbitos: desde los mercados (en realidad, oligopolios) hasta la propia democracia, ante cuyas ideas prefijadas el ciudadano tan sólo podía asentir o no; pasando por una educación exclusivamente orientada a las necesidades empresariales o unos medios de comunicación que eliminaban cualquier rastro de postura contraria a la línea marcada por el poder. Todo ello conformó una sociedad tecnócrata orientada exclusivamente hacia la productividad, en la que los individuos eran jerarquizados en función de sus conocimientos técnicos y quedaban fuertemente asentados en roles públicos que difícilmente podían abandonar. Las actividades creadoras y las habilidades artísticas

sólo eran aceptadas como *hobbies* que funcionaban como terapia personal, a la manera de pequeños placeres privados³⁴.

Frente a todo ello, surgió un movimiento de rechazo radical a los valores, pautas y estructuras del modelo capitalista de la segunda mitad de siglo conocido como *contracultura*. Esta revolución cultural, protagonizada esencialmente por jóvenes estudiantes universitarios, intentaba responder con un cambio de ideas a la pasividad adulta ante el modelo de sociedad impuesto desde el poder³⁵.

El aprecio por el pensamiento oriental o la crudeza de la literatura de autores de la *Generación Beat* como Allen Ginsberg; los postulados de Herbert Marcuse y Norman Brown, teóricos sociales de las juventudes inconformistas europea y americana respectivamente; o los experimentos con drogas alucinógenas por parte de escritores como Aldous Huxley o Alan Watts fueron conformando el ideario de la *contracultura*. Si bien, este movimiento no se entendería sin atender a la influencia de nuevos contenidos que no estaban ya necesariamente en la expresión literaria (y que, si lo estaban, era a través de periódicos y revistas *underground*), sino en la música pop, los posters o las chapas, entre otros³⁶. De esta forma, los contenidos del movimiento *beat*, *hippie*, *mod* o *punk* son tan importantes o más en la consecución de un ideario de la *contracultura* de lo que lo fueron las ideas Ginsberg o Marcuse.

Esta combinación de ideas dio como resultado un movimiento diversificado y pluralista que reivindicaba la imaginación, lo lúdico y lo espontáneo frente a la racionalidad práctica o la tradición; y que, frente a la visión objetiva e impersonal del científico, defendía otra visión periférica, receptiva y mágica. Una visión sintetizada en eslóganes como *la imaginación al poder* o en ideas como *el tener reemplazado por el*

³⁴ ROSZAK, Theodore: *El nacimiento de una contracultura*. Kairós, Barcelona, 5ª edición, 1976, pp. 19-31.

³⁵ Revolución cultural y no política. Por eso no ha de resultar extraño que la contracultura no alcanzase ninguna plataforma o cuota de poder. RUIZ AJA, Luis: *Aquellos maravillosos, ¿o desastrosos? años*. El Diario Montañés, 5 julio 2007.

³⁶ ROSZAK, Theodore: *o.c.*, p. 307.

ser y de la que actualmente perviven algunos conceptos en grupos antiglobalización, ecologistas o movimientos *okupas*³⁷.

En este contexto, el éxito de obras como *Easy Rider* (*Easy Rider*, 1969) de Dennis Hopper y *El Graduado* (*The Graduate*, 1967) de Mike Nichols, además del momento dulce que vive el rock hicieron que la industria cinematográfica mostrara una mayor predisposición para afrontar producciones dirigidas claramente al público joven, especialmente tras los buenos resultados comerciales que habían obtenido una serie de documentales (conocidos como “rockumentales”³⁸) centrados en festivales de música como *Woodstock* (*Woodstock*, 1970) de Michael Waldleigh; o en curiosos retratos de los grandes grupos de rock: *Sympathy for the devil* (*One plus One*, 1968)³⁹ de Jean-Luc Godard o, años después, *This is Spinal Tap* (*This is Spinal Tap*, 1984) de Rob Reiner, falso documental de culto sobre un grupo musical ficticio. Mientras tanto, la comunidad negra encontraba en el *soul* y el *funk* músicas adecuadas con las que reivindicarse, músicas que cristalizaron en la pantalla en el cine *blaxploitation*⁴⁰.

Si a mediados de los cincuenta la mayor parte del material fonográfico que se publicaba se podía clasificar como música ligera, pop de raíces *folk* o la música clásica más “accesible”; a finales de los sesenta el público joven era ya el principal comprador de discos y el rock había reemplazado al *jazz* y la música sinfónica como principal foco de explotación para la industria del cine, como afirma Jeff Smith⁴¹.

No se trata, sin embargo, de un simple cambio de hábitos de consumo o de gustos musicales. Más bien, ambas son muestras de una transformación mucho más

³⁷ Pero también una visión convertida en moda por parte del modelo al que atacaba, un sistema caracterizado por una tremenda capacidad de asimilación de todo movimiento disidente para después ofrecerlo como un nuevo bien de consumo, como demuestra la superficialidad del actual *neo-hippismo*, convertido en una simple “tendencia” que no mantiene ya ninguno de los conceptos del movimiento originario. RUIZ AJA, Luis: *¿Contra qué luchas?*, El Diario Montañés, 22 junio 2007.

³⁸ IVINS, Patty: *El rock en el cine de los setenta*. Documental para la 20th Century Fox, 2002.

³⁹ En realidad, aunque suelen emplearse ambos títulos, *Sympathy for the Devil* y *One plus one* son dos versiones distintas de una misma obra. La primera es la versión comercial estrenada que responde a las exigencias de la productora, mientras la segunda es la ideada originalmente por Jean-Luc Godard.

⁴⁰ Término nacido de la conjunción de *black* y *exploitation*.

⁴¹ SMITH, Jeff: *The Sounds of Commerce*. Columbia University Press. 1998. p. 47.

profunda que se completaría a lo largo de los setenta con una intensa renovación del concepto de cultura. En la definición tradicional aceptada hasta entonces empiezan a encontrar hueco manifestaciones populares que, con muchos problemas, fueron progresivamente entrando a formar parte de la definición del término. El conflicto provocado por esa contaminación de la *alta cultura* por parte de la *cultura pop*⁴² es comprensible si tenemos en cuenta que el concepto hasta ese momento estaba exclusivamente ligado a manifestaciones de tipo reflexivo, intelectual frente a la propuesta festiva, desenfadada y hedonista que caracterizaba, por ejemplo, a la música rock⁴³. El cine nos da ejemplos de la consideración que la cultura popular merecía unos años antes, en la década de los cincuenta, como relata Michel Chion con respecto a la obra *Semilla de maldad* (*The Blackboard Jungle*, 1955) de Richard Brooks:

En la tradición cinematográfica de las guerras musicales, el guión de *Semilla de maldad* convierte los gustos musicales de los personajes en el símbolo del abismo entre generaciones: el profesor de música del colegio, un hombre liberal, moderno y siempre dispuesto a comprender a sus alumnos, posee una colección de discos de *jazz*, entre los que se encuentran rarezas del trompetista de *jazz* (blanco) Bix Beiderbecke. La banda que hace estragos en su clase los destruirá como si la oposición del rock, asociado a la delincuencia, y del *jazz*, asociado a un liberalismo comprensivo, fuera uno de los símbolos del relato.⁴⁴

Esta aparentemente imposible convivencia de manifestaciones de signo opuesto es esencial para entender las características de nuestra cultura actual y queda magníficamente ejemplificada en una de las imágenes más emblemáticas de la década de los sesenta, precisamente la portada de un disco de rock también esencial para entender la música contemporánea: *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) de los Beatles. José Luis Pardo emplea la imagen como símbolo desde el que entender la

⁴² Popular, que es en definitiva el significado último del giro *pop*.

⁴³ Aunque sea un lema excesivamente sobado, "Sexo, drogas y rock'n'roll" es bastante significativo del tipo de actividades que se asociaban al estilo musical hegemónico.

⁴⁴ CHION, Michel: *La música en el cine*. Barcelona, Paidós, 1997, p. 141.

magnífica influencia de la cultura popular en la configuración de nuestro modo de entender hoy la cultura de masas.

Creo que todos ellos (en cuanto representantes de sus generaciones y de las facciones de las mismas que encarnaban⁴⁵) habrían percibido en aquella portada –como percibían en los discos de los Beatles, acerca de cuyas canciones expresaban serias dudas en el sentido de que aquello fuera realmente música– lo mismo que yo: no solamente la arrogancia de cuatro jóvenes prácticamente iletrados que, por haber tocado el cielo de la popularidad masiva debido a un golpe de suerte, se comparaban en fama a Jesucristo o Mozart en cuanto a influencia, sino también a la deliberada impresión de desjerarquización, de igualación, que tenía un claro aire de provocación (¿cómo no encontrar abusivo el colocar a Stockhausen y a *Sonny* Liston⁴⁶ al mismo nivel?), el ataque sarcástico contra la meritocracia que, no por casualidad, procedía de cuatro jóvenes de familias trabajadoras de Liverpool. Así pues, una interpretación alentadora de la aprobación instintiva que despertaba en mí la dichosa portada consistiría en considerarla como una manifestación emocional de la expectativa que los jóvenes de mi generación y extracción social teníamos de poder superar la barrera de clase que nos separaba de la élite a la cual pertenecían históricamente Stockhausen, Wilde o Jung, del mismo modo que la habían superado (al menos en la portada) otros *don nadies* como Mae West, Marilyn Monroe, Stan Laurel, Oliver Hardy, Jenny Bruce o Sonny Liston.⁴⁷

Los productores cinematográficos repararán pronto en todo ello y, favorecidos por la generalización en las salas del *Dolby Estéreo*, géneros como el musical americano evolucionarán hacia un tipo de películas conocidas como *óperas rock*, con obras emblemáticas como *Tommy* (*Tommy*, 1975) de Ken Russell, centrada en la banda británica *The Who*; así como, años más tarde, hacia el cine “discotequero” con *Fiebre del Sábado Noche* (*Saturday Night Fever*, 1977) de John Badham como máximo exponente.

⁴⁵ El autor se refiere a distintos miembros de su familia (su abuelo materno, su padre y su madre) de los que venía hablando a lo largo del capítulo.

⁴⁶ Boxeador americano de gran popularidad durante las décadas de los cincuenta y sesenta que aparece en el extremo izquierdo de la portada.

⁴⁷ PARDO, José Luis: *Esto no es música. Introducción al malestar en la cultura de masas*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2007, pp. 11-12.

Los noventa están marcados por el triunfo de la música electrónica, en la que algunos autores encuentran similitudes con el rock y el punk en los sesenta y setenta, al considerar que los tres estilos fueron espejo social de la juventud de cada época y comparten entre ellos similitudes como su dimensión festiva o el consumo de drogas en sus celebraciones⁴⁸. Coincidencias éstas que, para el director francés Olivier Assayas, actualmente no son más que el premio que la juventud recibe por su falta de iniciativa y de espíritu de lucha contra lo establecido. La música actual ya es sólo “música para bailar, sin más”⁴⁹. La postura actual de la “juventud electrónica” de occidente ya no es anticapitalista, sino anticorporativista⁵⁰: su lucha es contra las empresas de la industria del entretenimiento más que contra un gobierno, carece además de componente revolucionario y no plantea utópicos modelos sociales alternativos. Un ejemplo relevante pueden ser las abundantes movilizaciones entre jóvenes contra la SGAE⁵¹ oponiéndose a la implantación del llamado canon digital (que impone un pago preventivo por copia privada en soportes digitales) frente a las cada vez menos frecuentes y menos intensas manifestaciones en busca de reformas educativas o laborales. Obviamente tanto el espacio como los medios actualmente son muy distintos, por lo que existen grandes diferencias en las relaciones del usuario actual, por ejemplo y volviendo a nuestro campo de estudio, con la música. De la experiencia musical colectiva, “presencial” y de carácter local del concierto de rock de los sesenta hemos pasado a la experiencia privada en espacio público⁵² (que permiten los *walkmans*, *diskmans* o reproductores mp3), virtual y global a través de los foros y

⁴⁸ POLITE, Pablo García: *Bailando en la oscuridad*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007, pp. 265-266.

⁴⁹ CASTELLS, Héctor. *Olivier Assayas. Romántica soledad del demonio*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007, p. 319.

⁵⁰ REYNOLDS, Simon: *Prefacio* en BLÁNQUEZ, Javier ; MORERA, Omar (coord.): *Loops: una historia de la música electrónica*. Traducción de Juan Manuel Freire. Barcelona, Reservoir Books, Mondadori, 2002, p. 30.

⁵¹ Sociedad General de Autores y Editores.

⁵² Terminología empleada por YÚDICE, George: *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona, Gedisa, 2007, pp. 37-46.

grupos de Internet aparecidos en los noventa, con recursos como tan populares como Myspace.com⁵³.

Sin embargo, en países orientales con una fuerte censura, la presencia de la música pop adquiere un sentido bien distinto. El director Jia Zhang Ke desvela que las piezas rock y pop, así como el baile, están empleados en sus películas como símbolo de libertad, ya que la llegada de estas músicas a China estuvo bloqueada por el gobierno hasta la década de los ochenta⁵⁴.

2.1.2. Auge de la televisión y reorientación de contenidos cinematográficos

El triunfo de la televisión fue otra de las causas principales de que el cine se convirtiera a partir de los setenta en una forma de entretenimiento destinada esencialmente a un espectador joven. El público adulto fue sacrificando progresivamente la puesta en escena espectacular y rigurosa de la sala cinematográfica (tamaño y *ratio* de imagen, sonido de calidad, no fragmentación del relato por cortes publicitarios, condiciones óptimas de la sala –insonorización, silencio, luz adecuada-; o incluso, lo que una simple proyección colectiva tiene de rito social) por la comodidad del cuarto de estar. La progresiva pérdida de espectadores provocaría, en primer lugar, como ya hemos visto, una apertura del cine de los estudios hacia temas y formas acordes con el nuevo público predominante y, por otro lado, la recuperación de las señas de identidad del “Hollywood dorado” con una vuelta al cine épico (traducido en los setenta en un cine de catástrofes con obras como *El Coloso en llamas* -The Towering Inferno, 1974- de John Guillermin), la recuperación de las estrellas olvidadas en busca del *glamour* del que carecía la pequeña pantalla, así como la vuelta a la gran orquesta como respuesta al habitual sintetizador en producciones para televisión y cine

⁵³ Uno de los sitios de socialización más empleados por jóvenes de todo el mundo en los que cada usuario crea su propio perfil para poder entrar en contacto con otros de cualquier parte del mundo de gustos o con intereses similares. Es un sitio *web* muy utilizado por grupos musicales para darse a conocer o para mantener contacto directo con sus seguidores.

⁵⁴ Declaraciones de Jia Zhang Ke en el documental *Made in China* de Julien Sellaon (2005).

de serie B. En este contexto renacerá un sinfonismo que parecía perdido con la llegada del pop y que también aprovecha los recién descubiertos hallazgos del sistema *Dolby*. En él podemos encuadrar a compositores como John Williams o Alfred Newman, éste último, entregando ya sus últimos trabajos.

Con la llegada del nuevo siglo, la generalización del acceso a Internet y el aumento de las velocidades de conexión han permitido un magnífico incremento en la cantidad de contenidos audiovisuales en la red gracias al éxito de portales como YouTube. La gran aceptación de este tipo de recursos multimedia demuestra que estamos experimentando nuevamente una renovación de las relaciones del usuario con los contenidos audiovisuales, renovación que nos permite lanzar una hipótesis sobre cuál puede ser el futuro de la televisión si analizamos los rasgos que caracterizan a este tipo de herramientas. Frente a la linealidad y rigidez de la parrilla de programación de la televisión convencional, Internet propone una “televisión a la carta”, en la que cada usuario configura una rejilla propia a partir de contenidos de escasa duración, tremendamente específicos (frente a criterios de programación genéricos en los medios convencionales como el interés general), de acceso inmediato, generados en buena parte por los propios usuarios y en el que la fragmentación, repetición o revisión del discurso están en función del usuario y no de compromisos publicitarios.

2.1.3. *Escucha ambiental y aparición de un nuevo tipo de oyente*

Debemos considerar como último factor la aparición en las últimas décadas de un nuevo tipo de oyente. Adorno establecía en su obra *Introducción a la sociología de la música* un modo de escucha ideal que denominó estructural. Según el filósofo, estas escuchas exigían la figura de un oyente experto, capaz de manejar conocimientos

musicales con los que captar la verdad objetiva de la obra⁵⁵. Este tipo de práctica se podría considerar totalmente opuesto a la escucha ambiental característica de la época actual. Adorno matiza en cualquier caso sus palabras apuntando la existencia de un tipo distinto de oyente para cada tipo de música; por lo que, adecuando las ideas del alemán a las circunstancias actuales, quizá podríamos afirmar que estas escuchas desatendidas se han convertido en el modo de escucha característico de las músicas populares contemporáneas, conformando un nuevo tipo de oyente que establece nuevas relaciones con ellas. Un modo de escucha que provocaría que un acto tan irreverente como la propuesta de Satie en el estreno de su *Musique d'Amueblement* de pedir a la audiencia que no prestase atención a la ejecución de su obra careciera hoy de sentido.

La experiencia musical “ritualizada”, entendida como acto social, que pervive en la programación de auditorios y conservatorios de música culta, fue progresivamente reemplazada por prácticas que han transformado la experiencia colectiva en otra con un marcado carácter individualista, así como por una acusada tendencia a rellenar todo tipo de espacios con músicas. Un cambio ejemplificado en el primer caso por la evolución de los sistemas de audio portátiles ya apuntados (del *walkman* a los actuales reproductores mp3) y, en el segundo, por la popularización de aplicaciones como el hilo musical.

Sin embargo, a pesar de que en la mayor parte de las ocasiones los estudios sobre este nuevo tipo de escucha se centran en la música, para entender cómo se conforma la figura de un nuevo tipo de oyente, debemos considerar igualmente la esencial influencia de la gran cantidad de ruidos, significantes o no, que nos rodean. El hábitat sonoro en el que se mueve el oyente actual coincide mayoritariamente con el de un entorno urbano, con una baja relación señal-ruido, dominado por la redundancia,

⁵⁵ GARCÍA QUIÑONES, Marta: *Escucha ambiental y tradición musical: cuando las emisoras de música clásica programan para el oyente distraído* en GARCÍA QUIÑONES, Marta (ed.): *La música que no se escucha. Aproximaciones a la escucha ambiental*, Orquesta del Caos, 2009, pp. 103-104.

por un escaso intercambio de información y en el que los sonidos emblemáticos de la comunidad han ido progresivamente desapareciendo⁵⁶.

Todo ello conforma un oyente habituado a una exposición continua a todo tipo de sonidos, la mayor parte de ellos no significantes. Esta exposición constante del oyente a ese paisaje sonoro heterogéneo en el que se mezclan el hilo musical de un comercio, las señales acústicas de sirenas, semáforos y claxons o incluso el sonido de las campanas de una iglesia cercana han llevado al ciudadano actual a la aceptación del *continuum sonoro* como algo natural, así como a una mayor amplitud perceptiva, ya que el oyente contemporáneo se ha visto obligado a manejar una mayor cantidad de estímulos, si bien como contraprestación debe hacerlo de manera desatendida o no consciente⁵⁷.

El tratamiento ambiental que reciben determinadas músicas o la producción de otras destinadas específicamente a estos usos (como el género *chill out*⁵⁸) se han convertido así en una fórmula con la crear un entorno cómodo para el oyente, ante el cúmulo de estímulos sonoros (y visuales) que se le presentan. Como explica José Manuel Berenguer, este tipo de músicas destinadas a una escucha desatendida parece responder a la búsqueda en el oyente de conductas como el consumo de productos o la eficacia en el trabajo. Pero más allá de una explicación consumista, se percibe también una conducta individual según la cual cada oyente emplea estas músicas como acompañamiento, sensación de movimiento, de vida o incluso la utilizamos como ruido, término con un tono peyorativo desde un punto de vista comunicativo pero rasgo identificador de contextos festivos, frente al silencio característico del duelo⁵⁹. Pero

⁵⁶ ALCALDE, Jesús: *El paisaje sonoro: un estado de comunicación*. Revista Telos, nº 13.

⁵⁷ Como ejemplo de esta escucha poco consciente podríamos apuntar una anécdota personal bastante curiosa. A la salida de un restaurante en el que había comido junto a dos amigos, ambos se sorprendieron enormemente al comprobar que habían comenzado casi simultáneamente a tararear la misma canción. El hecho tenía en realidad una justificación bastante simple: la canción había sonado en el sistema de hilo musical del restaurante mientras comíamos, pero ninguna de los dos se había percatado de ello ya que la pobre intensidad con la que había sonado la pieza, la hacía casi inaudible.

⁵⁸ Ateniéndonos al sentido que se le suele dar al giro “chill out”, podríamos definir esta música como “calmante”, “relajante”.

⁵⁹ MARTÍ, Josep: *Algunas consideraciones sobre las músicas ambientales en contextos festivos* en GARCÍA QUIÑONES, Marta (ed.): *La música que no se escucha. Aproximaciones a la escucha ambiental*, Orquesta del Caos, 2009, pp. 57-60.

también músicas con las que construir nuestra propia “banda sonora”, aportando con ella cierta épica a nuestra anodina existencia⁶⁰. Una idea compartida por otros autores:

Un estudio etnográfico del uso del *walkman* reveló que los usuarios organizan y administran parte de su experiencia cotidiana mediante la selección y reproducción de música para acompañar labores, deportes y ejercicio, alcanzar estados de ánimo, evocar u olvidar recuerdos, suprimir los ruidos ambiente de la ciudad, evitar el contacto con otros y controlar el juego de miradas con ellos, y desde luego para disfrutar de los sonidos que lo constituyen a uno como sujeto. [...] Es como tener una banda sonora propia.⁶¹

Existen, desde nuestro punto de vista, más razones: la generalización de estos usos como fondo sonoro asociado al concepto de modernidad, la música como herramienta para facilitar las tareas más triviales (con ejemplos como la habitual selección en las radiofórmulas a primera hora de la mañana de temas “que despierten y activen al oyente”), o incluso la recurrencia a la música como herramienta “antisocial” (los actuales reproductores mp3 se utilizan en algunos casos como una simbólica burbuja que aísla al oyente de las personas que le rodean).

El audiovisual por supuesto no ha sido ajeno a la aparición de este nuevo tipo de oyente y, la habitual presencia de estas músicas ambientales a nuestro alrededor en todo tipo de espacios de ocio y/o consumo ha naturalizado una continua aparición de piezas musicales a lo largo del discurso audiovisual, autorizando su masiva presencia en el filme. Una práctica que desemboca en muchos casos en usos criticables como el empleo de músicas con fines estrictamente decorativos que comentaremos más adelante en este estudio.

⁶⁰ BERENGUER, José Manuel: *¡Ah! Pero ¿existe alguna música que se escuche?* en GARCÍA QUIÑONES, Marta (ed.): *La música que no se escucha. Aproximaciones a la escucha ambiental*, Orquesta del Caos, 2009, p. 6.

⁶¹ El autor cita además de otro “dispositivo” anterior al *walkman*: las *boomboxes*. Se trataba de reproductores portátiles de las décadas de los 70 y 80 y su uso simbolizaba la conquista por parte de los negros de los *ghettos* del espacio público que se negaba a sus estilos musicales (*rap*, *hip hop*...). También se conocían de forma despectiva como *ghettoblasters*. El *walkman* sin embargo funciona de forma contraria: introduce un universo privado en un espacio público. YÚDICE, George: o.c., p. 45.

2.2. Factores Económicos

2.2.1. Rendimiento económico de la música cinematográfica

En noviembre de 1960, Cameo Records lanzó un nuevo sencillo titulado “Theme From the *The Young Ones*”. Según un portavoz de Cameo, la canción no formaba en realidad parte de ninguna película o serie de televisión, sin embargo la empresa eligió este título con la esperanza de que la fórmula “Theme from...” vendiera más discos.⁶²

La importancia económica que la música cinematográfica ha ido adquiriendo en la industria del cine con el paso de los años ha demostrado que no es un factor en ningún caso secundario a la hora de entender ese cambio en la concepción sonora de las últimas décadas. Su valía desde un punto de vista económico puede considerarse doble ya que se confirma no sólo como un elemento de promoción vinculado al filme, sino también como una herramienta para la obtención de beneficios directos. El peso que el formato *banda sonora* ha ganado dentro de la industria discográfica ha supuesto que las grandes productoras hayan pasado a controlar la música de cada una de sus producciones no sólo a nivel comercial (a través de empresas subsidiarias que editan el *score* o una recopilación de temas que a veces ni siquiera suenan en la película) sino también a nivel artístico (con la elección de compositores e intérpretes). Estas dos vertientes quedan perfectamente integradas en la figura del *music supervisor*, encargado de buscar un equilibrio entre las posibilidades comerciales y dramáticas de la música del filme.

La comercialización del material musical que acompaña a la película no es, por supuesto, un fenómeno reciente. La venta de las partituras que se interpretaban durante la sesión cinematográfica (*sheet music*) era frecuente ya a principios del siglo

⁶² “Theme from Nowhere”, *Billboard*, November 228, 1960, 9. Extraído de SMITH, Jeff: o.c., p. 24.

pasado. Posteriormente, con el éxito del sonoro, los grandes estudios recurrirán a músicos consagrados para utilizar sus canciones como reclamo en la promoción de la película y así aprovechar las posibilidades económicas, aún modestas, de la edición discográfica de sus composiciones. La gran acogida que tuvieron los temas principales de películas como *Laura* (Laura, 1944) de Otto Preminger y *El Tercer Hombre* (The Third Man, 1949) de Carol Reed provocarán un cambio importante en la concepción de la música cinematográfica. Como afirma Michel Chion⁶³, la melodía principal de una película no era sólo un magnífico recurso expresivo dentro del relato, sino también una valiosa herramienta de promoción que viajaba de boca en boca, perfectamente moldeable a los lenguajes y las peculiaridades de cada país. Cuestiones de pertinencia económica abocarían de este modo a compositores de tradición sinfónica a orquestar sus partituras en torno a melodías fácilmente reconocibles.

Será a mediados de la década de los cincuenta cuando las grandes productoras busquen realmente en la industria discográfica soluciones a una progresiva pérdida de poder en favor de las independientes; pérdida provocada por las decisiones que los gobiernos habían emprendido contra las prácticas de distribución verticales de las primeras. La diversificación de actividades a través de empresas subsidiarias (discográficas entre otras) parecía ser la mejor vía para seguir controlando mercado y la banda sonora se presentaba como una fórmula de promoción para la película de bajo coste (pues formaba parte del presupuesto de la misma) y gran eficacia (los temas de la película pinchados en las distintas emisoras funcionaban de un modo indirecto como cuñas radiofónicas).

En los años sesenta encontramos ya muestras entre productores y compositores de la aceptación de esa doble vertiente expresiva y comercial en la elección de las piezas musicales para cine. Síntomas que cristalizaron en una práctica habitual que consistía

⁶³ CHION: *La música en el cine*, p. 142.

en la creación de una primera versión de la música para la obra cinematográfica y una posterior reescritura de ésta con fines comerciales, para su distribución en radios y su edición discográfica⁶⁴.

2.2.2. Diversificación empresarial: promoción cruzada, sinergia y prácticas monopolísticas

La buena acogida de películas como *¡Qué noche la de aquel día!* (*A Hard Day's Night*, 1964) de Richard Lester provocará además que Hollywood se replantee su postura inicial de no emplear música *rock* en sus filmes. En los años setenta estilos como el *soul*, el *funk* o la música disco se integran con facilidad en películas de la época y las estrategias de promoción cruzada por las que la obra cinematográfica se beneficia de la discográfica y viceversa funcionan a la perfección. Rápidamente las productoras serán conscientes de que para subsistir, necesitarán ampliar sus sellos con músicas que quedan fuera del ámbito cinematográfico. Esta inversión les permitiría aglutinar un amplio repertorio de piezas musicales para ser utilizadas posteriormente en sus diferentes producciones, evitando así el pago de derechos por el uso tanto de grabación como de partitura.

A lo largo de los setenta existen casos más que significativos de la importancia que la música de las películas había adquirido. El filme de 1971 *Sweet, Sweetback's baadass song* de Melvin Van Peebles, que obtuvo en su estreno la calificación X por su arriesgada temática para la censura americana de la época⁶⁵, conseguiría un notable éxito en su reestreno gracias a los beneficios obtenidos por la publicación de su música, firmada por el entonces desconocido grupo *Earth, Wind and Fire*. Años más tarde, las excelentes ventas de la música compuesta por Andrew Lloyd Webber y Tim Rice para la

⁶⁴ REAY, Pauline: *Music in films: soundtracks and synergy*. Londres, Wallflower Press, 1994, p. 92.

⁶⁵ La película cuenta la historia de un chapero de color que huye de la policía y muestra el maltrato de ésta hacia la raza negra.

ópera rock *Jesucristo Superstar* harán que Norman Jewison dirija y produzca en 1973 una película para la que anteriormente había sido imposible encontrar financiación.

Estos procesos de promoción cruzada culminan en la década de los ochenta en una relación sinérgica: las industrias discográficas y cinematográficas no sólo mantienen sus lazos promocionales, sino que ambas se benefician ya de esta relación en la misma medida⁶⁶. El nuevo formato CD permitió la reedición de centenares de bandas sonoras antiguas pero fue especialmente la aparición de la cadena de televisión MTV (*Music Television*) la que potenció magníficamente las posibilidades comerciales del filme, así como las de su música. La llegada del *videoclip* mejorará la fórmula promocional ya empleada en las radios, pues permitirá superponer al tema musical imágenes extraídas de la propia película: la pieza ya no es sólo una cuña radiofónica, sino también un *trailer musical*. MTV presentaba otra gran ventaja como vehículo promocional ya que su público coincidía exactamente con el público potencial que acudía a las salas de cine, un fenómeno que sigue vigente casi treinta años después.

Pero esta relación no era beneficiosa sólo entre empresas ni lo era exclusivamente en términos económicos, sino que también los músicos pop y rock encontraron en su alianza con el cine, beneficios en el plano artístico. De este modo la industria cinematográfica, con su elección de músicos populares, arrastraba a las salas de cine no sólo al público del músico, sino que además demostraba con dicha elección una búsqueda de experimentación, de novedad en una industria acostumbrada a repetir fórmulas eficaces. Por su parte, el artista, además de disponer gracias al cine de la posibilidad de llegar a nuevas audiencias, encontraba en la composición para la imagen una mayor consideración artística, el acceso a un “estatus superior”, la superación de la intelectualmente denostada cultura popular y la posibilidad de afrontar nuevos retos o buscar nuevas direcciones en su carrera musical⁶⁷.

⁶⁶ REAY, Pauline: o.c., p. 95.

⁶⁷ *Ibidem*, pp. 78-79.

Los años noventa nos han demostrado que las grandes productoras se han convertido en conglomerados empresariales tremendamente diversificados en busca del monopolio de la industria del entretenimiento. Compañías como Sony son un buen ejemplo de esta culminación de los ideales capitalistas ya que cubren, entre otras, la producción cinematográfica y la discográfica pero también la distribución, al disponer de salas de exhibición y equipos propios. La sinergia y la promoción cruzada parecen procesos insuficientes y las grandes multinacionales tratan ya de controlar todo el proceso de principio a fin, desde la producción de contenidos hasta los hábitos de consumo del usuario final, como demuestran por ejemplo las guerras de patentes que la introducción de los formatos digitales ha traído consigo⁶⁸.

Mientras tanto, las producciones independientes han encontrado igualmente en la música cinematográfica una de las pocas fórmulas de mercadotecnia posibles con las que obtener beneficios: las opciones de *merchandising* con las que cuentan las pequeñas producciones son bastante escasas por el tipo de cine que ofrecen y por su público habitual. Lo demuestran hechos como el curiosísimo caso desde el punto de vista comercial de la edición discográfica con las canciones de *El proyecto de la bruja de Blair* (The Blair Witch Project, 1999) de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, una película que curiosamente no tenía música. Así la productora echó mano de elementos de la ficción y los vinculó con muchísima imaginación al producto discográfico aprovechando el tema esotérico que trataba la película: la banda sonora se vendió como la cinta encontrada en el *radiocassette* del coche que lleva a los tres protagonistas al

⁶⁸ Siguiendo con la misma empresa, elegida no por antipatía sino por ser un caso paradigmático de la idea expuesta, SONY ha desarrollado sus propios formatos de registro videográficos, fotográficos y discográficos, sólo reproducibles (en casi todos los casos y hasta el momento) en los equipos de su marca. En el ámbito videográfico con el lanzamiento del formato Blu-Ray como alternativa al HD-DVD de Toshiba, Microsoft, Universal y como uno de los reclamos para la venta de su consola de videojuegos Playstation 3, otro ámbito de actuación en el que la empresa busca renovar su hegemonía por ser en la actualidad el más importante a nivel económico dentro de la industria del entretenimiento. En el fotográfico, con el empleo por parte de las cámaras de la empresa de tarjetas de memoria *Memory Stick*, en lugar de otras mucho más generalizadas como SD, Compact Flash o XD. En el discográfico, con el lanzamiento del SACD (Super Audio CD), fallido formato musical lanzado junto con Philips como alternativa al DVD Audio de Pioneer y Matsushita destinado a reemplazar al CD Audio y cuyas principales mejoras derivan del hecho de estar basado en el soporte DVD.

bosque donde suceden los hechos, creando la falsa ilusión de que esa era la música que escucharon antes de que todo sucediera. Por supuesto, se eligió un repertorio de temas cercanos al “rock gótico” con títulos y letras absolutamente premonitorios⁶⁹.

La aparición de Internet trajo consigo nuevas vías de promoción cuya importancia y posibilidades han aumentado a un ritmo vertiginoso. Las dudas en un primer momento respecto a las posibilidades comerciales de la red entre los grandes grupos comerciales permitieron disponer a las independientes de un medio promocional tremendamente asequible que, al igual que ocurría en el caso de la MTV, conectaba directamente con los probables destinatarios de sus obras. Internet revolucionó radicalmente el sistema promocional empleado hasta entonces, basado en los medios de comunicación convencionales (cadenas televisión, emisoras de radio, periódicos y revistas...) y marcado no sólo por una intermediación “física” (acceder a esa información implica conectarse a un canal, sintonizar una emisora o comprar una determinada publicación) sino, sobre todo, guiada por cuestiones comerciales o ideológicas: cada medio determina qué es oportuno emitir o publicar en función de intereses y acuerdos comerciales, aspectos ideológicos, manuales de estilo... La red, en cambio, trajo consigo una relación directa entre el creador y su público⁷⁰ pero además

⁶⁹ BARRON, Lee: *Music inspired by...: The curious case of the music soundtrack* incluido en *Popular music and film*. Londres, Wallflower Press, 2003, pp. 156-160.

⁷⁰ No es el único pero sí uno de los más significativos ejemplos del potencial que Internet tiene en la actualidad como herramienta promocional. El grupo británico Arctic Monkeys colgó de forma gratuita en la red sus maquetas. El boca-oreja y, sobre todo, las opiniones vertidas por miles de internautas aficionados a la música propiciaron miles de descargas gratuitas de sus canciones que convirtieron al grupo en el fenómeno musical británico antes de la aparición de su primer disco. Cuando éste fue publicado en enero de 2006 consiguió vender más de 300.000 copias en Reino Unido en una semana. Otro ejemplo, en este caso de las posibilidades de llegar al oyente de forma directa es el último disco del grupo también británico Radiohead. Tras concluir contrato con su discográfica, la banda decidió en octubre de 2007 comercializar su recién terminado trabajo a través de su página *web* con un método de descarga directa de ficheros MP3 en el que cada internauta elegía el precio que quería pagar por el álbum (el sistema incluso permitía la posibilidad de pagar o libras por él). No hay datos sobre los ingresos obtenidos por las miles de descargas pero la edición “física” del disco el 31 de diciembre de 2007 ascendió al primer puesto de ventas la primera semana de 2008. Ambos ejemplos abren un interesante debate sobre las posibilidades comerciales de la red, pero también de la curiosa relación entre artista y audiencia que los nuevos medios están generando y demuestran, a diferencia de la opinión de las grandes discográficas, que la red no es el gran enemigo del negocio discográfico. Se trata simplemente de que éste sepa adecuarse a una nueva situación que ha echado por tierra en pocos meses todo un sistema estable que llevaba funcionando durante décadas.

creó un camino de ida y vuelta entre ellos, permitiendo interactividad y enriqueciendo el proceso a través de una retroalimentación comunicativa, prácticamente inexistente en los medios convencionales⁷¹. De esta forma, una primera etapa, previa a la generalización del uso de Internet, fue aprovechada por las compañías independientes para demostrar que la red permitía una cierta democratización del proceso comercial y promocional, beneficiándose así de la mentalidad conservadora de los grandes grupos corporativos, reacios a pensar que la nueva herramienta pudiera cambiar hábitos de entretenimiento fuertemente fijados entre los consumidores. A pesar de que el espectacular despegue de la red, especialmente con el cambio de siglo, ha llevado a estas grandes empresas a romper esa cierta democratización antes apuntada, Internet sigue siendo el medio promocional menos “manejado” por el mundo empresarial. El juego sigue siendo desigual ya que la publicidad es un arma que juega un papel vital también en la red⁷² pero, a diferencia de los medios convencionales apuntados, el artista encuentra ya en ella un canal de comunicación con el consumidor final más abierto, libre de condicionantes comerciales, ideológicos o de pertinencia estilística.

2.2.3. La figura del music supervisor y la ambivalencia de la música cinematográfica

El supervisor musical se muestra como una figura simbólica de la función que la música cumple actualmente en el cine más orientado hacia intereses comerciales de medio y gran presupuesto. Su labor es una constante búsqueda del equilibrio entre la viabilidad comercial de la música y su pertinencia dramática dentro del relato. En su

⁷¹ Fórmulas que estos medios han adoptado posteriormente aprovechando precisamente herramientas como el correo electrónico, las redes sociales de Internet (Facebook, Twitter...) o los sistemas de mensajería que proporcionan los teléfonos móviles.

⁷² Por ejemplo, frente a la limitada capacidad de la *web* de una producción independiente en la que podemos ver unas notas y escasas imágenes de la película promocionada, las grandes producciones disponen todo un despliegue (multi)mediático con cuidadísimas páginas que albergan ya vídeo de alta definición (con *trailers* y *teasers* de la película) y, sobre todo, sitúan miles de vínculos (*links*) en los portales de Internet más visitados para redirigir al internauta a la página principal de la producción.

figura se combinan tareas administrativas (negociaciones, acuerdos o presupuestos) y decisiones artísticas (seleccionar músicas preexistentes, utilizarlas como pistas temporales durante el montaje *-temp tracks*⁷³- o elegir compositores e intérpretes), si bien sus funciones suelen depender finalmente del ámbito profesional desde el que ha accedido al cargo⁷⁴. Pauline Reay apunta que la labor del supervisor musical ha cambiado desde la época clásica en la misma medida en que los usos de la música han evolucionado en el cine: ejerciendo tareas complementarias de editor musical en los cincuenta, de producción y supervisión de grabaciones en los sesenta debido al auge del pop en el cine y comenzando a encargarse de cuestiones legales en la década de los setenta⁷⁵.

Es difícil determinar en qué medida las músicas elegidas para un filme pueden influir en el éxito del mismo pero el progresivo incremento en los últimos años del precio de las licencias para usar una canción en los créditos iniciales de una película resulta bastante significativo. Igualmente es complicado saber qué grado de influencia puede ejercer una película en la carrera comercial de un tema incluido en ella, si bien en este caso cada vez encontramos más ejemplos de artistas que han despegado comercialmente gracias a la inclusión de sus temas en una producción cinematográfica. Lo que nadie parece rebatir es que la relación resulta beneficiosa para ambas partes.

Un vistazo a los discos con música de películas que mejores resultados comerciales han obtenido en las últimas décadas demuestra que, a excepción de los *scores* de los grandes compositores para las grandes sagas (como John Williams para *La Guerra de las Galaxias* o Howard Shore para *El Señor de los Anillos*), la opción esencial es la recopilación de temas cercanos al pop más accesible y melódico subordinados a un tema principal encargado de la labor promocional (*Titanic* o *Robin*

⁷³ Pistas temporales con las músicas provisionales empleadas en la etapa de montaje. Su labor es la de favorecer el trabajo de edición, teniendo en cuenta la aportación e influencia en el montaje final de la futura música compuesta para el filme a partir de otra provisional de rasgos supuestamente similares.

⁷⁴ SMITH, Jeff: *o.c.*, p. 210.

⁷⁵ REAY, Pauline: *o.c.*, p. 22.

Hood, príncipe de los ladrones) o de temas clásicos de probada eficacia (*Forrest Gump*, *Pretty Woman* o *Ghost*). Como tercera vía se podrían apuntar inesperados éxitos comerciales de músicas como las compuestas por Michael Nyman para *El Piano* (*The Piano*, 1993) de Jane Campion o por Yann Tiersen para *Amélie* (*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*, 2001) de Jean-Pierre Jeunet. Éxitos empujados, además de por su calidad musical, por la gran (e igualmente inesperada) satisfactoria carrera comercial de la obra cinematográfica. Valls Gorina hace una inteligente reflexión del porqué del éxito de ciertas ediciones de música cinematográfica:

Separar la música del contexto ambiental de la película para la que fue compuesta es cercenar en parte el sentido de la función con evidente pérdida no de su valor, pero sí de su significación. No obstante, de unos años a esta parte ha prosperado la iniciativa de trasladar al disco o la casete la banda sonora original de las películas, por entender que la temática ambiental de éstas podía constituir para el aficionado un elemento evocador de las escenas y secuencias de mayor relieve que contienen. Y, evidentemente, la facultad evocadora de la música despierta la memoria y hace revivir, por la magia de su obsesiva reiteración motivadora, los lances fundamentales de los films a los que presta asistencia.⁷⁶

Un idea compartida por Quentin Tarantino, quien afirma que “cuando una canción se emplea correctamente en una película, se produce un maridaje que provoca que el espectador recuerde la película cada vez que escucha el tema”⁷⁷.

La importancia comercial del formato *banda sonora* en las últimas décadas queda ratificada también por un fuerte incremento en la diversificación de productos relacionados con la música cinematográfica que encontramos en los años noventa. La comercialización de estas obras ya no se reduce a una simple edición discográfica, sino que se generalizan nuevos formatos como la doble edición *score/canciones*⁷⁸ con mutuo

⁷⁶ VALLS GORINA, Manuel; PADROL, Joan: *o.c.*, p. 18.

⁷⁷ REAY, Pauline: *o.c.*, p. 109.

⁷⁸ Y hasta triple, como ocurrió con *Dick Tracy* (*Dick Tracy*, 1990) de Warren Beatty.

refuerzo entre ambas (canciones basadas en la partitura original o partitura compuesta a partir de alguna de las canciones) o la fórmula “*music inspired by*” que aprovecha el tirón comercial de las piezas empleadas en una película para crear una segunda edición con otras que ni siquiera aparecen en ella y cuya leve relación con las que sí están suele ser una simple coincidencia de estilos musicales o épocas. Una última fórmula también empleada recientemente es la del denominado *enhanced CD* (CD mejorado, literalmente). Básicamente se trata de un formato híbrido entre el CD audio convencional y el CD-ROM informático que se comporta, en primer lugar, como formato sonoro en cualquier equipo de música pero que dispone además de características especiales cuando es reproducido en un ordenador. En las ediciones de música cinematográfica estos extras suelen ser de dos tipos: por un lado, el disco aporta material audiovisual de la película (el *trailer* comercial en la mayor parte de las ocasiones); por otro, características multimedia que nos ofrecen acceso a contenidos gratuitos (a través de la *web* de la productora habitualmente), lo que supone un nuevo lazo promocional entre música y película.

Un caso paradigmático (aunque un tanto extremo) de la eficacia de estas fórmulas de promoción cruzada y sinergia en la industria cinematográfica americana la encontramos en la película *El Guardaespaldas* (*The Bodyguard*, 1992) de Mick Jackson. La película fue interpretada por Whitney Houston, megaestrella pop de los ochenta que en la película parece poner en escena su propia historia. Los pésimos resultados artísticos que la obra consiguió hacen pensar que la producción era una hábil estrategia comercial para relanzar la carrera de la cantante: la música de la película, presentada como un nuevo lanzamiento de la artista, fue su álbum más vendido; lo que además convirtió a la película en un *blockbuster* allí donde se estrenó.

Otro caso de este tipo de ejercicios promocionales lo encontramos en la reciente *Iron Man 2* (*Iron Man 2*, 2010) de Jon Favreau. La utilización en el filme de un buen número de canciones de la banda de rock AC/DC ha permitido la edición discográfica de un recopilatorio con temas del grupo, comercializado de forma ambigua como la

banda sonora del filme, ya que el disco toma tanto el título como toda su iconografía de la propia película.

La creciente importancia que el formato comercial ha ido adquiriendo con los años se ha convertido en uno de los grandes problemas de la música en el cine actual. Cuando en la elección de músicas para una película prima la rentabilidad económica sobre la conveniencia expresiva, la música pierde su función dramática para adquirir otra de tipo ornamental. Este doble cometido que la música está llamada a cumplir en el cine comercial actual se puede extrapolar al ámbito de la cultura de consumo que hoy domina nuestra sociedad. Una buena parte del cine de consumo masivo ha hecho que, al igual que en esta cultura de consumo, la música se haya convertido en un ornato omnipresente que nos acompaña allá donde vamos, bien porque nosotros la llevamos (reproductores portátiles), o bien porque tendemos a “decorar” cualquier espacio con ambientaciones musicales (término frecuentemente utilizado en la actualidad) en prácticas que, llevadas al límite, se convierten en auténticas aberraciones: hilo musical, melodías de escucha en espera en una conversación telefónica, tonos para teléfonos móviles⁷⁹. En estos casos, para con ello evitar un incómodo vacío (silencio).

Estas nuevas prácticas suponen una demanda de material musical descomunal que las productoras cinematográficas, a través de sus discográficas subsidiarias, no están dispuestas a desaprovechar sin perder de vista una vez más los entresijos de esta cultura de consumo que encuentra en el centro comercial su figura más representativa. Éste es el principal artífice de la llamada *One Stop Shopping* (en una traducción literal, “compras de una parada”), o lo que es igual, la consecución de un lugar ideal en el que llevar a cabo estas prácticas de promoción cruzada. Un mismo espacio en el que poder ver la película y comprar su banda sonora, ciñéndonos simplemente al tema que nos ocupa y dejando a un lado otras prácticas comerciales paralelas que la película

⁷⁹ *Death Proof* (2007) de Quentin Tarantino contiene una referencia intertextual de tono cómico al respecto. Uno de los temas más conocidos (empleado con fines dramáticos como música extradiegética) por el director en su anterior obra *-Kill Bill vol. 2 (2004)-* suena de nuevo en *Death Proof*, esta vez como aviso de llamada en el teléfono de uno de los personajes.

aprovecha, como las múltiples promociones que inundan los restaurantes de comida rápida tras cada estreno de una película dirigida al público infantil o juvenil.

2.3. Factores Tecnológicos

La evolución de la industria audiovisual en el campo tecnológico ha traído consigo importantes cambios a la hora de concebir el diseño sonoro del filme. Estos cambios han afectado a los distintos procesos que se desarrollan desde el registro a la reproducción en la sala de cine, pasando por la cada vez más determinante etapa de postproducción.

2.3.1. Los nuevos sistemas multicanal y la decisiva ampliación del espacio sonoro

Sounds throw no shadow [...] Sounds have no sides⁸⁰

Con estas palabras el húngaro Béla Balász lamentaba a principios del siglo pasado las carencias del sonido cinematográfico de la época, incapaz de crear sensación de espacio (sombra) y de dirección (lados), necesitado entonces de una imagen que lo acompañase para describir el espacio de la acción y la procedencia de los sonidos; inadecuado igualmente para permitir la fusión de materiales distintos, engullidos entre sí en la mezcla y transformados en un único sonido compuesto. Todos estos lamentos habrían quedado mitigados si Balász hubiera vivido lo suficiente para conocer el sistema *Dolby*.

Tomando como punto de partida la aparición del *Dolby Estéreo*⁸¹ en los setenta, la evolución tecnológica en el terreno del sonido cinematográfico propiciará

⁸⁰ BALÁSZ, Béla: Extracto de *Theory of the film: sound*. Consultado el 21-02-07 en <http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/art-of-sound.htm>.

⁸¹ Primer sistema de sonido multicanal utilizado en cine, permitía ya la decodificación de las dos pistas de sonido registradas en la película en cuatro canales diferentes (central, izquierdo, derecho y envolvente). Mejorado en los ochenta por el sistema *Dolby SR (Spectral Recording)* que ampliaba esencialmente el margen dinámico. Ambos eran sistemas analógicos. *Dolby SR* es actualmente el sonido óptico alternativo empleado en las copias de proyección de los sistemas *Dolby* digitales,

importantes mejoras en la calidad del material registrado pero, sobre todo, ampliará de forma esencial el espacio sonoro, multiplicando las posibilidades expresivas derivadas de las nuevas ubicaciones y relaciones entre los distintos elementos audibles. Se trataba de ampliar el espacio sonoro en la misma medida en que el *Cinemascope* lo había conseguido en la parte visual, pero también de mejorar la calidad del sonido registrado con una ampliación del espectro que favorecería particularmente a los sonidos más agudos, así como por un aumento del margen dinámico (*dynamics*): es decir, un incremento del rango entre los sonidos débiles y los más fuertes sin provocar distorsiones.

La industria de Hollywood empezaba a ser consciente de la pobre calidad del sonido en sus producciones mientras el consumidor gastaba grandes cantidades de dinero en audio de calidad para sus casas y automóviles. Jóvenes directores como Lucas, Spielberg o Coppola fueron rápidamente conscientes de ello y buscaron soluciones⁸². Con la aparición de los nuevos equipos de alta definición, la música será el elemento que, en el plano cualitativo, en mayor medida agradecerá estas mejoras. Si a ello le unimos factores sociales comentados anteriormente, entenderemos hechos como la revitalización del cine musical vía rock y disco en los setenta y la conversión de simples sesiones de cine en experiencias que parecían trascender los márgenes de la pantalla.

pensado para aquellas salas que no disponen aún de la tecnología digital correspondiente en la que se ha diseñado el audio de la película o como pista auxiliar en caso de problemas.

⁸² SERGI, Gianluca: *The Sonic Playground: Hollywood Cinema and its listeners*. 2005. Consultado en <http://www.filmsound.org/articles/sergi/index.htm> el 18-02-2007.

Ciertamente existe un retorno a ciertos temas y a ciertas formas, pero con un sentido de futuro, dado que, gracias a un nuevo medio técnico de difusión en sala, conocido con el nombre de Dolby estéreo (que también es una etiqueta técnica), la música adquiere una presencia y una importancia nuevas, al imponer su pulsación y sus graves de una manera que incluso desborda los límites de la pantalla.⁸³

Desde una perspectiva expresiva, la principal aportación del *Dolby* radica en la ampliación del espacio sonoro gracias a un reparto de la señal en múltiples canales, cualidad que favorece la coexistencia de música, diálogos y ruidos sin que ninguno de ellos corra el riesgo de quedar anulado por los otros. Los grandes beneficiados de este nuevo espacio sonoro serán los ruidos, condicionados tradicionalmente por los otros dos elementos y limitados en muchas ocasiones a ocupar únicamente los huecos que éstos dejaban. Hasta entonces, recursos tan valiosos como el empleo de sonidos inidentificables no eran demasiado habituales ya que la escasa definición y espacialidad aportada por los equipos hacía que estos ruidos corrieran el riesgo de ser percibidos como perturbaciones o fallos de la pista de sonido⁸⁴. En lo estrictamente musical, la orquesta pasará entonces a ocupar un nuevo espacio, quedando más alejada de la acción pero estrechamente ligada a ella. Mientras tanto, los ruidos irán emergiendo progresivamente hacia un primer término.⁸⁵

Música y diálogos seguirán instalados en estos sistemas de sonido en las posiciones izquierda y derecha que ya ocupaban en el estéreo. A ellas se sumará un nuevo canal central, mientras los ruidos serán esencialmente los que llenarán las cajas acústicas encargadas del sonido circundante para generar esa sensación envolvente. Estos “sonidos un tanto vagos, de contornos imprecisos, difíciles de identificar pero aptos para comunicar sensaciones” encargados de llenar los altavoces *surround*

⁸³ CHION: *La música en el cine*, p. 162.

⁸⁴ FLUECKIGER, Barbara: *USO: The Unidentified Sound Object*. En *Sound Design-Die virtuelle Klangwelt des Films*. Traducción al inglés de Marcy Golberg. Marburg, 2ª edición, 2002.

⁸⁵ CHION: *La música en el cine*, pp. 163-164.

modificarán de forma decisiva la mezcla, que se convertirá en un auténtico “proceso de espacialización de la imagen”⁸⁶. El sistema *Dolby* permitiría al sonido acceder a funciones hasta entonces reservadas a la imagen, como la estructuración del espacio⁸⁷. El aumento del margen dinámico y este reparto de la información sonora a través de distintos canales realzarán además con claridad el carácter físico que tiene todo elemento sonoro, especialmente a través de las bajas frecuencias que reproduce el *subwoofer*⁸⁸, cuyo sonido, como reza la información aportada por la empresa *Dolby*, “puede habitualmente ser tan sentido como escuchado”⁸⁹.

El desarrollo del sonido digital trajo consigo los nuevos sistemas *Dolby Digital* y *Dolby Digital Surround Ex*, así como otros competidores que intentan imponer sus sistemas: *SDDS* y *DTS*⁹⁰. Todos ellos aportaron como principales novedades una mejora del margen dinámico, una ampliación del espectro de frecuencias que podían reproducir y, sobre todo, una mayor diversificación de la información a través de una ampliación del número de canales dedicados a la consecución de ese sonido envolvente. Sin embargo, en muchos casos la existencia de un buen equipo de sonido no era sinónimo de unas correctas condiciones acústicas durante la proyección. Por ello, la empresa *Industrial Light & Magic* estrenó con *El Retorno del Jedi* (Return of the Jedi,

⁸⁶ JULIER, Laurent: o.c., p. 39 y 34.

⁸⁷ CHION: *La audiovisión*. p. 136-138.

⁸⁸ Dispositivo encargado de reproducir lo que el Sistema *Dolby* identifica como LFE (*Low Frequency Effects*). Es decir, los efectos correspondientes a las frecuencias sonoras más bajas.

⁸⁹ http://www.dolby.com/consumer/motion_picture/dolby_in_pictures_tbo2.html. Consultado el 07-02-2008.

⁹⁰ *SDDS* (*Sony Dynamic Digital Sound*) y *DTS* (*Digital Theater System/Sound/Surround*) presentan características similares a las de los sistemas *Dolby* digitales. Todos ellos decodifican una o varias pistas de audio impresas en película o CD a un número de canales que puede variar entre seis (sonido 5.1: central, izquierdo, derecho, envolvente izquierdo, envolvente derecho y canal para bajos), siete (6.1: se añade un canal central trasero) u ocho (7.1: se añaden dos canales traseros, uno izquierdo y otro derecho). No existen diferencias apreciables en la respuesta de todos ellos ante las distintas frecuencias del espectro audible y todos utilizan una pista de audio analógico como copia de seguridad ante cualquier problema de lectura. La gran diferencia se encuentra en la ubicación de las señales de audio grabadas: *Dolby Digital* utiliza los huecos que quedan entre las perforaciones de la parte izquierda, *SDDS* reparte su señal a ambos lados de los fotogramas y *DTS* utiliza un soporte externo (CD-ROM) asociado a un código de tiempo impreso en la película. Atendiendo a datos estrictamente objetivos se puede afirmar que el sistema *DTS* es el que aporta mejor calidad de sonido ya que utiliza un muestro a 20 bits (frente a los 16 del *Dolby Digital*) y a 48 kHz (frente a los 44,1 kHz del *SDDS*).

1982) de Georges Lucas una certificación para salas de cine conocida como *THX*⁹¹, encargada de velar por el adecuado acondicionamiento acústico de éstas, para evitar con ello que todo el esfuerzo del director quedase minimizado por la falta de recursos de la sala, como había padecido el director con *La Guerra de la Galaxias* (Star Wars, 1977). La obtención de esta certificación implica un diseño de sonido adecuado a la acústica de cada sala, un riguroso equipo de sonido o una peculiar instalación de cajas acústicas (que evite la mínima pérdida de sonido), en busca de la optimización del sonido digital que ofrece cualquiera de los sistemas anteriores⁹².

2.3.2. Generalización de sistemas digitales en los procesos de postproducción de audio

Los cambios tecnológicos de las últimas décadas no se limitan sólo al desarrollo de estos sistemas de audio multicanal. Hay que reparar también en cómo la implantación de herramientas digitales ha permitido una renovación radical del trabajo en la etapa de postproducción, lo que ha influido de manera decisiva en la concepción sonora actual. Sin duda, su gran aportación en el terreno artístico, independientemente de la actividad a la que nos enfrentemos, es la capacidad de improvisación y retoque que estas herramientas ofrecen. Los procesos pierden la linealidad cuando se llevan a cabo en un entorno digital⁹³, lo que flexibiliza un trabajo que en la “etapa analógica” implicaba el diseño de un plan previo antes de acceder al estudio. El proceso se abrirá así a infinitas posibilidades de prueba, retoque y versión por una sencilla razón: la rigidez del trabajo sobre soportes definitivos (como la cinta magnética) se sustituye por el trabajo con datos binarios. Las limitaciones de los

⁹¹ La denominación del sistema hace referencia al título de la primera película del director: *THX 1138* (1971).

⁹² Es muy frecuente que el *THX* se considere erróneamente un sistema de codificación alternativo al *Dolby Digital* (o a alguno de los otros dos) cuando en realidad es sencillamente una especificación y ambos son herramientas complementarias encargadas de funciones distintas.

⁹³ El término con el que se identifica a la edición de vídeo digital (edición no lineal) es el ejemplo más clarificador de ello.

soportes físicos se sustituyen por la “virtualidad” de los informáticos y por el apoyo de herramientas de *software*. En la etapa de postproducción estas herramientas serán esencialmente editores de sonido, mezcladores multipista o la combinación de ambos.

Los primeros se encargarán esencialmente de procesar el sonido registrado y de la aplicación de filtros. Entre esos procesos encontramos operaciones tan diversas como una simple edición, cambios de volumen, normalizaciones y ecualizaciones o reducción de ruidos (*noise reduction*, *noise gates*) a través de la atenuación o eliminación de las frecuencias en las que estos ruidos se encuentran. En lo que se refiere a la aplicación de filtros, encontramos todo tipo de opciones que van desde la simple adición de ecos (*echo*), reverberaciones (*reverb*), vibratos (*vibrato*) o retardos (*delays*), hasta la alteración de los márgenes dinámicos (*dynamics*), de la velocidad de reproducción con o sin manipulación del tono (*pitch*) o la simulación de espacios acústicos a través de espejos sonoros (*acoustic mirrors*), que reubican virtualmente al sonido en un espacio distinto de aquél en el que fue registrado.

En segundo lugar, los programas multipista, como herramienta encargada de la mezcla final de los distintos componentes sonoros, se han convertido en los elementos clave para la progresiva integración de músicas, diálogos y ruidos en ese nuevo espacio que se nos presenta. Este tipo de *software* dispone, al igual que las aplicaciones dedicadas a la postproducción digital de vídeo, de una línea de tiempo dividida en un número de pistas limitado pero inabarcable⁹⁴ sobre la que tenemos la posibilidad de ir repartiendo todos los elementos sonoros como si se tratara de un sinfonía que combina en un mismo instante un número casi infinito de voces. Una vez situados, comenzaría el trabajo de reajuste de niveles así como la reubicación de cada sonido en un plano sonoro y en un punto concreto del espacio.

Más allá de esa capacidad de improvisación antes citada que aporta la cantidad de pistas disponibles, este tipo de programas ha permitido una cierta democratización

⁹⁴ Programas como *Pro Tools* pueden llegar a reproducir en tiempo real cientos de pistas distintas.

en las relaciones que se establecen entre los distintos elementos en la banda de sonido. En ellos, todas las pistas cumplen el mismo papel, no hay ningún rasgo más allá de su nombre o numeración que diferencie una de las otras. Tradicionalmente asociados a la industria musical, las últimas versiones de estos mezcladores multipista integran herramientas para la sonorización de imágenes, permitiéndonos trabajar con una ventana de vídeo que comparte código con la línea de tiempo a modo de referencia, lo que no deja de ser una muestra de la creciente importancia de este tipo de aplicaciones dentro de la industria audiovisual.

2.3.3. Popularización de sistemas de sonido de alta fidelidad en el ámbito doméstico

En último lugar hay que destacar también la rápida adecuación de todos estos sistemas al ámbito doméstico. La generalización en los últimos años de formatos digitales como DVD o Blu-ray⁹⁵ ha traído consigo la popularización de los llamados equipos de “cine en casa” (*Home Cinema*), que adaptan (en un proceso de simplificación)⁹⁶ a la sala de estar los hallazgos de sistemas como *Dolby Digital*. Si hay un aspecto en el que estos formatos digitales destacan especialmente sobre su antecesor analógico (VHS), ese es el sonido⁹⁷. Lo consigue gracias a la posibilidad que ofrecen los soportes digitales de elegir entre audio en versión original o los distintos doblajes (cada vez es más habitual incluso una opción adicional con los comentarios de

⁹⁵ *Digital Versatile Disc*. El término primigenio que correspondía a las siglas DVD era *Digital Video Disc* pero fue rápidamente ajustado al revelarse como un soporte idóneo para muchos otros usos más allá del vídeo. La denominación *Blu-Ray* responde al color del láser que se encarga de la lectura de estos discos.

⁹⁶ El *Dolby Prologic* que utilizan los equipos *Home Cinema* se basa en tecnología analógica, posee canales envolventes mono que cubren un rango de frecuencias limitado (100-7000 Hz), no posee canales para efectos de baja frecuencia (20-120 Hz) y las posibilidades de panoramización son limitadas (Izq-Dch o Adelante-Atrás). Sistemas diseñados por *Dolby* para equipos *Home Cinema* con tecnología digital encontramos *Dolby Digital EX* (sistema 6.1) y *Dolby Digital Plus* (sistema 7.1), además de *Dolby Digital HD*, que soporta sonido sin ninguna compresión, los altos muestreos de audio que acompañan al reciente formato *Blu-ray* y al desaparecido HD DVD (96 kHz/24 bits) y es compatible con la emisiones de televisión en alta definición.

⁹⁷ Es indudable la mejora en la calidad de imagen que el DVD también ha conseguido pero difícilmente comparable con los logros en el terreno sonoro.

director, guionista, productor...), optar entre sonido estéreo o envolvente (*Dolby Digital*, *DTS* o ambos⁹⁸) o incluso la opción, entre las múltiples configuraciones de audio, de aislar la pista musical del resto de la mezcla, en una elección denominada *isolated music* (música aislada, literalmente), heredada del desaparecido formato *Láser Disc*⁹⁹.

Otro factor que favorece esta revitalización del sonido es el vertiginoso abaratamiento que estos equipos domésticos han experimentado en los últimos años, convirtiéndose en una herramienta bastante asequible para cualquier usuario. Disfrutar de un sonido de calidad resulta especialmente económico, algo que hoy día no se puede aún afirmar cuando hablamos de la correspondiente parcela visual.

En la actualidad, un vistazo a las nuevas tecnologías desarrolladas por Dolby y DTS Inc. demuestra una clara potenciación de nuevos productos orientados dirigidos al ámbito doméstico. De este modo, estas empresas adaptan las ventajas de sus equipos de sonido multicanal para sala a sistemas *home cinema*, ordenadores o consolas de videojuegos; así como a los nuevos formatos de alta definición para televisión o dispositivos *Blu-ray*. Sistemas como *Dolby Digital Plus* han sido diseñados, en palabras de la propia empresa, para adaptarse a los crecientes exigencias de las herramientas multimedia, la televisión digital convencional, vía satélite o por cable, así como a los sistemas de almacenamiento de audio, manteniendo una retrocompatibilidad con el sistema *Dolby Digital*, todavía en uso¹⁰⁰. De forma análoga, la empresa DTS Inc. ha desarrollado en los últimos años aplicaciones como *DTS Digital Surround* o *DTS Neutral Surround*, orientadas también al ámbito de los equipos de cine en casa y las consolas de videojuegos¹⁰¹. La tecnología SDDS, al no haber sido adaptada al espacio doméstico, ha quedado en cambio estancada y no presenta grandes desarrollos en los últimos años.

⁹⁸ El sistema SDDS sólo se puede encontrar en salas de cine.

⁹⁹ Son pocas las películas y realmente difíciles de encontrar. Se pueden adquirir esencialmente a través de la compra *on line* en webs americanas, ya que estas ediciones no se comercializan en España.

¹⁰⁰ <http://www.dolby.com/professional/technology/index.html>. Consultado el 16-02-10.

¹⁰¹ <http://www.dts.com>. Consultado el 16-02-10.

La reorientación del negocio a través de esta diversificación de productos y ese progresivo acercamiento al ámbito doméstico parecen responder a un hecho bastante evidente: el fuerte descenso de la presencia de espectadores en las salas de cine. Un descenso que deja entrever, a su vez, una fuerte modificación de los hábitos de consumo del espectador actual. Por esta razón, las novedades presentadas en materia de sonido por empresas como *Dolby* en los últimos años para salas son casi inexistentes. Por contra, en una nueva muestra de los inminentes cambios que la previsible generalización del cine digital y del cine en tres dimensiones va a traer consigo, la empresa se ha adentrado en el terreno de la imagen, desarrollando las nuevas tecnologías *Dolby Digital Cinema* y su extensión para cine 3D (*Dolby 3D Digital Cinema*).

Las múltiples mejoras experimentadas por los sistemas audiovisuales para el ámbito doméstico, unidas al progresivo abaratamiento de estos equipos en los últimos años, han hecho que las *majors* se hayan visto obligadas a no olvidarse de la tradicionalmente arrinconada sección sonora. Superproducciones de los últimos años como la saga de *El Señor de los Anillos* de Peter Jackson no sólo necesitan de la “espectacularización” de sus imágenes a través de complejos movimientos de cámara y continuos retoques digitales, sino que la ausencia de un sonido acorde con ellas puede echar a perder (por irreal) los costosísimos logros visuales. El cine actual destinado al gran público no entiende una imagen sorprendente sin su correspondiente sonido sobrecogedor. Y todo ello, atendiendo únicamente a la vertiente más espectacular, física del sonido y dejando a un lado lo que probablemente resulte aún más excitante y que conforma la parte central de este trabajo: sus innumerables posibilidades expresivas.

2.4. Factores Musicales

2.4.1. Influencia de las músicas populares en la redefinición del concepto de música cinematográfica

A finales de los sesenta y durante toda la década de los setenta el rock dejará de ser la música del cine de serie B para consumo exclusivamente juvenil y su presencia en la pantalla se generalizará en producciones dirigidas ya a todo tipo de públicos. Lo demuestra el éxito de filmes fuertemente marcados por el rock (como los “rockumentales”, las películas de los Beatles, la vuelta a los ambientes de los cincuenta en obras como *American Graffiti* o *Grease*¹⁰²), el soul (a través del cine *blaxpoitation*), el *glam* (con la película de culto *The Rocky Horror Picture Show*¹⁰³), la música disco o dos obras de los sesenta citadas anteriormente¹⁰⁴. Sin embargo, parece adecuado pensar que el concepto de una música cinematográfica “pop” había nacido unos años antes a partir de experiencias que se podrían denominar híbridas pero que ya introducen una nueva manera de componer para la pantalla. Los trabajos de Ennio Morricone o Henry Mancini a mediados de la década de los cincuenta plantean un cambio de concepto en la música escrita para cine. Entre sus rasgos más destacados podemos encontrar la sustitución de la gran orquesta por un reducido grupo de intérpretes, la aparición de instrumentaciones mucho más variadas (guitarras, armónicas o silbidos en Morricone) o la integración de elementos adaptados del jazz primero (como en los trabajos de Kryzstof Komeda para Polanski) y, después, del pop y el rock, sin olvidar la música electrónica, especialmente presente en los últimos treinta años. Como afirma Michel Chion a propósito del jazz en el cine de los cincuenta, en los

¹⁰² *American Graffiti* (*American Graffiti*, 1973) de Georges Lucas y *Grease* (*Grease*, 1978) de Randal Kleiser.

¹⁰³ *The Rocky Horror Picture Show* (*The Rocky Horror Picture Show*, 1975) de Jim Sharman.

¹⁰⁴ *Easy Rider* (*Easy Rider*, 1969) de Dennis Hopper y *El Graduado* (*The Graduate*, 1967) de Mike Nichols.

primeros años no se puede hablar propiamente de una música cinematográfica jazz o pop, sino de la adaptación de rasgos característicos de uno u otro estilo:

El *jazz* está presente a través del empleo de ciertos instrumentos (principalmente la trompeta con sordina y la batería), de ciertos giros, de ciertos ritmos y acordes característicos. En este último caso, se trata más bien de un “ambiente *jazz*” que del *jazz* propiamente dicho, tal como se practicaba en los clubes.¹⁰⁵

La adopción del *jazz* no debe entenderse como una revolución en la concepción musical de la obra cinematográfica ya que el mismo autor apunta poco después que era un estilo popular en la época y representaba un cierto “aire de los tiempos” que se vivían¹⁰⁶. Sí es probablemente más relevante el cambio a nivel estructural que se produce con la adopción de modelos y esquemas propios de la música pop, como la organización del *score* a partir de un tema principal y no de un grupo de *leitmotifs*: *Moon River* en *Desayuno con Diamantes* o, antes incluso, *High Noon* en *Solo ante el peligro*.

Mientras tanto, el recién nacido (como concepto) *cine de autor* ratificó que el cambio real en la concepción musical tenía más que ver con el cómo que con el qué, mostrando con respecto al cine de los estudios una mayor heterogeneidad en la elección musical (*jazz*, pop y composiciones clásicas se mezclan en sus películas) pero, sobre todo, en la libertad de uso con que éstas se empleaban o se desechaban, como otro rasgo radical de autoría presente en obras de Buñuel o Rohmer, preocupados por la contaminación semántica de la imagen que podía provocar la superposición de músicas.

Años después, compositores llegados de un ámbito más pragmático como el de la televisión, entre los que destacaría poderosamente Lalo Schifrin, aportarán nuevas formas y usos a la música cinematográfica, que tenderá a sustituir la afectividad y la

¹⁰⁵ CHION: *La música en el cine*, pp. 137-138.

¹⁰⁶ *Ibidem*, p. 139.

grandilocuencia de la gran orquesta por el ascetismo y el distanciamiento conseguido a través de instrumentos electrónicos y propios del rock.

Las músicas cinematográficas no sólo adoptarán toda esta variedad de géneros, sino que, de forma progresiva, la banda musical de la película se convertirá en un conglomerado de diferentes estilos en el que conviven y se mezclan el *jazz*, el *rythm & blues* o la música electrónica, hasta conformar el heterogéneo repertorio de músicas en el que se ha convertido el *soundtrack* de muchos filmes actuales. Como muestra de esta tendencia no hay más que echar un vistazo a la facilidad con la que conviven en *Kill Bill Vol. 1* (*Kill Bill Vol. 1*, 2004) de Quentin Tarantino piezas de *hip hop* (The RZA), *country* (Charlie Feathers), música latina para discotecas (Santa Esmeralda), música de *spaghetti-westerns* (Luis Bacalov y Ennio Morricone), rock (The 5 6 7 8s), *krautrock* (Neu!), *jazz* (Al Hirt) y pop sensual (Nancy Sinatra). O en *2046* (2046, 2004) de Wong Kar-wai piezas de música “ligera” a cargo de Xavier Cugat, Dean Martin y Nat King Cole con trabajos de Peer Raben, Georges Delerue y Zbigniew Preisner para obras de Fassbinder, Truffaut y Kieslowski respectivamente, junto a las composiciones originales de Shigeru Umebayashi para la película.

2.4.2. *Influjo de la música electrónica en el relato cinematográfico contemporáneo*

A pesar de que existen muestras puntuales desde los años cincuenta, no será hasta la década de los noventa cuando el éxito de la música electrónica entre el público joven tenga su correspondiente efecto en la industria cinematográfica.

En los cincuenta, la electrónica se había utilizado como metáfora sonora de la amenaza de lo desconocido en obras de ciencia ficción como *Ultimátum a la Tierra* (*The Day The Earth stood still*, 1951) de Robert Wise con música de Bernard Herrmann

o *Planeta Prohibido* (Forbidden Planet, 1956) de Fred McLeod Wilcox con música de Louis y Bebe Barron. Las composiciones de los hermanos Barron convierten a *Planeta Prohibido* posiblemente en la primera obra cinematográfica en la que se produce una verdadera integración de música y ruidos, ya que la primera no sólo se emplea como expresión de “miedos latentes”, invisibles para el espectador; también se hace diegética para aportar sonido propio a todo tipo de artilugios tecnológicos que aparecen a lo largo del filme¹⁰⁷. Teniendo en cuenta las limitadas capacidades de los instrumentos electrónicos de la época y analizando la temática propuesta por el relato, obviamente la elección respondía más a la búsqueda de sonoridades extrañas para el espectador que a un intento por cambiar los modos de trabajo en la composición musical de la época; algo que, por otro lado, no resta interés a este tipo de experimentos primigenios. Años más tarde, en cambio, sí se percibe en la opción de la electrónica una toma de postura que va más allá de la simple búsqueda de sonoridades más o menos novedosas o poco conocidas. Así en *La Naranja Mecánica* (A Clockwork Orange, 1971) de Stanley Kubrick, las versiones electrónicas de piezas de Beethoven, Rossini y Purcell arregladas por Walter Carlos se emplean como reflejo del esperpento en el que la sociedad del momento se había convertido. En los ochenta algunos directores buscarán en compositores llegados del pop (como Vangelis y Ryuichi Sakamoto) o de la música minimalista (Philip Glass) nuevas vías expresivas frente al neoclasicismo que el éxito de compositores como John Williams había impuesto en la música cinematográfica. Como afirma María de Arcos, la minimalista es, entre las músicas “cultas” del siglo pasado, la que más aceptación ha encontrado entre el público, probablemente porque supone una vuelta a la tonalidad¹⁰⁸.

Ya en los noventa encontramos, por un lado, a nuevos directores iniciados en su mayor parte en la publicidad y el *videoclip* que optan también por músicos electrónicos

¹⁰⁷ CASAS, Quim. *Ciencia ficción con cinta magnética*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2005, pp. 72-77.

¹⁰⁸ ARCOS, María de: *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Madrid, Fondo de Cultura Económica de España, 2006, p. 29.

para componer y ensamblar la música de sus películas¹⁰⁹. Por otro, las sonoridades que ofrecen las nuevas herramientas, así como los nuevos métodos de trabajo serán adaptadas por los compositores cinematográficos de la época. Con respecto a las sonoridades, el cine se interesará especialmente por la predominancia de las texturas sonoras del *ambient*, caracterizado por la generación de océanos sónicos, atmósferas líquidas y por tratarse de una música que, en palabras de Brian Eno, uno de sus principales exponentes, puede ser tan admirada como ignorada. Curiosamente, el *ambient* ha terminado convirtiéndose en un estilo mucho más relevante por su enorme influencia en la música para la imagen que por su trascendencia como género musical *per se*. Como afirma el director francés Olivier Assayas “Brian Eno es el orquestador subconsciente de todas las bandas sonoras de la modernidad”¹¹⁰.

La razón principal de esta sencilla integración de la música ambiental con la imagen posiblemente se encuentre en la facilidad de este estilo para generar atmósferas: su aspecto carente de forma y su falta de dirección —al no disponer de un esqueleto melódico— lo hacen fácilmente amoldable a las imágenes. El concepto de atmósfera aparece constantemente citado por músicos electrónicos que han trabajado en alguna ocasión para el cine. Según Matthew Herbert¹¹¹ la diferencia entre componer para uno mismo y componer para la pantalla reside en la libertad en el primer caso para crear atmósferas propias frente a las creadas por el director a las que el músico debe adaptarse cuando trabaja para una producción cinematográfica.

La asociación música ambiental/música cinematográfica queda evidenciada por una curiosa tendencia que se plasmó en una serie de ediciones discográficas a lo largo

¹⁰⁹ David Fincher recurre a los Dust Brothers para su obra *El club de la lucha* (Fight Club, 1999) o Sofia Coppola al duo francés Air para *Las vírgenes suicidas* (Virgin Suicides, 1999) y a Kevin Shields, del grupo My Bloody Valentine, para *Lost in translation* (Lost in translation, 2004).

¹¹⁰ CASTELLS, Héctor. *Olivier Assayas. Romántica soledad del demonio*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2005, p. 308.

¹¹¹ Músico electrónico británico de gran éxito, cercano a los postulados de la *música concreta* (de la que se habla posteriormente) en su interés por componer a partir de los sonidos generados por objetos cotidianos y que convierte sus actuaciones en directo en auténticas *performances* extremadamente críticas con los emblemas de la sociedad capitalista. Ha compuesto una decena de bandas sonoras para cine y televisión.

de la década de los noventa denominada “bandas sonoras imaginarias”. Se trata de composiciones electrónicas centradas en la creación de ambientes y atmósferas sónicas pensadas para su uso en una serie de hipotéticas películas. Es decir, una especie de librería de clichés musicales electrónicos pensados para el cine del siglo XXI, mucho más moldeables que los generados y fijados durante la época clásica por decenas de compositores. Encontramos así ediciones discográficas como *Passengers: Original Soundtracks vol 1* (1995) del propio Brian Eno o la recopilación *Invisible Soundtracks* (1997) del sello Leaf. Uno de los grandes logros de estas músicas reside en que no sólo son fácilmente adaptables al tono de las imágenes, sino que además su “abstracción” ha favorecido la integración de los ruidos, lo que se traduce en la pantalla, por ejemplo, en los colchones sónicos generados por Angelo Badalamenti para las obras de David Lynch.

2.4.3. Renovación de conceptos, materiales y herramientas en el tratamiento sonoro contemporáneo

En cuanto a los métodos de trabajo, la revolución digital experimentada por la música modificó decisivamente las fórmulas de composición, así como la naturaleza de las fuentes sonoras empleadas. Las palabras de John Cage en una conferencia en Nueva York en 1958 confirman la fama de visionario que siempre le ha acompañado:

CREO EN LA UTILIZACIÓN DEL RUIDO (...) PARA HACER MÚSICA (...) CONTINUARÁ Y CRECERÁ HASTA QUE LOGREMOS UNA MÚSICA PRODUCIDA CON LA AYUDA DE INSTRUMENTOS ELÉCTRICOS (...) QUE HARÁ POSIBLES A EFECTOS MUSICALES TODOS Y CADA UNO DE LOS SONIDOS QUE PUEDEN SER OÍDOS. LOS MEDIOS FOTOELÉCTRICOS, MAGNÉTICOS Y MECÁNICOS PARA LA PRODUCCIÓN SINTÉTICA DE MÚSICA (...) SERÁN EXPLORADOS. [...] LOS ACTUALES MÉTODOS DE ESCRITURA MUSICAL (...) RESULTARÁN INADECUADOS PARA EL COMPOSITOR, QUE SE ENCONTRARÁ FRENTE AL CAMPO COMPLETO DEL SONIDO.¹¹²

Dos hechos perfectamente diferenciados en la música académica como la composición y la ejecución de una obra se funden. La ejecución pasa a ser el propio proceso compositivo. De la misma forma, progresivamente la música desecha la idea de sonidos escritos e instrumentos tradicionales para sustituirlos por el de los sonidos fijados¹¹³ y la onda sinusoidal¹¹⁴ como unidad sonora mínima a partir de la cual componer, basándose en peculiares herramientas que músicos visionarios de principios del siglo XX habían desarrollado: el *Dynamophone* del Dr. Thaddeus Cahill, el *Theremin* del ruso Lev Sergeievich Termen (recuperado por una buena parte de grupos de post-rock de los noventa) o las *Ondas Martenot* de Maurice Martenot, entre otros. Todos ellos defendían el carácter atómico de la onda simple así como sus manipulaciones y combinaciones como elementos con los que conseguir algo más que notas y timbres.

Todas estas enseñanzas son la base de lo que hoy conocemos como música electrónica y que se concreta en el gusto por la búsqueda de texturas sonoras. Para ello los músicos electrónicos recurren exclusivamente a sonidos de síntesis como material

¹¹² CAGE, John: *Silencio*. Madrid, Árdora Ediciones, 4ª Edición, 2007, pp. 3-4. El uso de mayúsculas está extraído del texto original en el que Cage intercala declaraciones de principios (en mayúscula) sobre la línea general de la conferencia, en minúscula.

¹¹³ Término utilizado por Michel Chion en referencia a los materiales que utilizaba la *Música Concreta* en su ensayo *El arte de los sonidos fijados*. Centro de Creación Experimental de la Universidad de Castilla La Mancha. 2001.

¹¹⁴ Frente a la música concreta, la música electrónica de los años 50 propone la utilización de materiales generados exclusivamente de manera sintética.

sonoro con el que generar texturas pero también ritmo, el otro elemento clave que la conforma.

En la electrónica cada elemento funciona como textura y ritmo al unísono. Los *beats* se filtran para sonar metálicos, crujientes, esponjosos, brillantes, húmedos. Las unidades melódicas son sencillas, pequeñas improvisaciones y frases entrelazándose para formar un *groove*. Y el ritmo usurpa el lugar de la melodía¹¹⁵

Ambos conceptos aparecen constantemente asociados al medio cinematográfico. Cuando hablamos de películas, nos referimos constantemente al ritmo y a los ambientes (más que al término textura) que dominan la obra. Este hecho, unido al habitual acompañamiento visual que las sesiones de este tipo de música utilizan, hace que muchos autores defiendan la idoneidad de estas obras para su utilización en piezas cinematográficas. Determinados críticos musicales como David Toop o directores como Greg Harrison¹¹⁶ incluso equiparan la figura del *discjockey* (Dj) a la de un montador de sonido que ensambla en directo toda una banda sonora integrada por temas preexistentes.

La generalización de nuevas herramientas acompaña a esta revolución digital, entre las que se debemos resaltar por su omnipresencia la figura del *sampler*. Una herramienta con origen en la denominada *Tape Music*, resultado de los experimentos llevados a cabo por los hermanos Barron (a los que antes citábamos) en Estados Unidos a finales de la década de los cuarenta. Esta música planteaba una composición a partir de la acción sobre materiales preexistentes grabados en cinta, en un continuo “corta y pega”. Esta posibilidad de lanzar cortes o muestras (*samples*) previamente registrados como un elemento más de la composición es la que adopta el *sampler*. Algunos autores ven en los exagerados ritmos de montaje de directores como Vertov y Eisenstein un

¹¹⁵ REYNOLDS, Simon: *Prefacio* en BLÁNQUEZ, Javier ; MORERA, Omar (coord.): *Loops: una historia de la música electrónica*. Traducción de Juan Manuel Freire. Barcelona, Reservoir Books, Mondadori, 2002, p. 19.

¹¹⁶ RUBÍN, María. *El sonido de la velocidad*. Documental para Canal + España, 2002.

antecedente del *sampling*. En efecto, la matemática del montaje de estos directores rusos puede recordar a aquella con la que se compone actualmente a través de herramientas como el *sampler*, pero parece excesivo ver en ella un punto de partida de las nuevas fórmulas compositivas. Parece más correcto recorrer el camino en sentido inverso y entender las nuevas formas como resultado de la evolución tecnológica; en especial, del desarrollo informático. No hay más que comparar la naturaleza de un ordenador (una especie de potente y rapidísima máquina de cálculo) y la reafirmación de la esencia matemática que supone la música electrónica¹¹⁷. El interfaz de los distintos *softwares* de edición y mezcla de sonido digital actuales se asemeja a una gráfica matemática por su continua división en cuadrículas que estructuran el tiempo en las distintas partes de cada compás (*beats*). Sin embargo, las similitudes entre música y matemáticas no deben llevarse al extremo ya que, como oportunamente afirma Anthony Storr, “aunque ambas se ocupan de relaciones abstractas, los teoremas matemáticos pueden probarse, mientras que las “verdades” musicales pertenecen a otra categoría”¹¹⁸; en una clara referencia a las magníficas posibilidades expresivas que hacen de la música algo tan complejo pero tan apreciado.

Si lo que queremos es buscar un equivalente en el cine más claro a esta herramienta, probablemente lo encontremos en el cine de montaje con obras como *Fraude* (F for Fake, 1973) de Orson Welles, *Historia(s) del cine* [Histoire(s) du cinéma, 1989-1998] de Jean-Luc Godard, *Tren de Sombras* (Tren de Sombras, 1995) de J. L. Guerín o piezas pertenecientes a la corriente del *found footage*¹¹⁹. Todas ellas, obras en las que los autores revelan el poder del montaje desde la apropiación y manipulación de imágenes ajenas. Para otros, el *sampler* es el equivalente sonoro del hipertexto¹²⁰ por

¹¹⁷ *Music is Math* es el título de una de las piezas más conocidas del grupo canadiense Boards of Canada, uno de los exponentes mejor considerados en el *ambient*.

¹¹⁸ STORR: o.c., p. 227.

¹¹⁹ Literalmente, “metraje encontrado”. Corriente de cine experimental dentro del videoarte basada en el empleo artístico de material audiovisual preexistente. Para más información sobre esta corriente: HAUSHEER, Cecilia y SETTELE, Christoph: *Found Footage Film*, Lucerna, Viper Press, 1992.

¹²⁰ *Hypertext*: Empleado por aplicaciones y documentos multimedia se trata de un texto enriquecido ya que permite vincular elementos dentro del mismo o entre diferentes textos (generalmente páginas *web*) a través de *links*.

su constante referencia a otras muestras, su composición no lineal (o multilínea si se quiere) y su pluralidad¹²¹.

La televisión no ha sido tampoco ajena a esta corriente y buena parte de sus programas dispone de auténticos “realizadores de sonido” (en algunas ocasiones, visibles para el espectador) provistos de un *sampler* que lanza continuamente efectos sonoros (con los que puntuar comentarios y reacciones) o músicas cercanas al cliché para crear un determinado clima, en un ejercicio que parece adaptado del serial radiofónico.

La continua repetición de estas muestras o de otras generadas expresamente para la composición conforma bucles de sonido (*loops*). El *loop* se ha convertido en una herramienta tan utilizada que muchas músicas lo entienden realmente como su unidad mínima de trabajo, lo que provoca que ya no se utilice como entidad la nota, la melodía o el fraseo, sino que se recurra a otra como el bloque sonoro¹²². La repetición de muestras a través de la creación de bucles supone habitualmente el principal aporte rítmico de estas músicas electrónicas.

¿Cómo conseguir por tanto esas texturas que antes apuntábamos como el otro componente esencial? A través de la variada cantidad aplicaciones de procesamiento digital de señales (DSP)¹²³ y *plug-ins*¹²⁴ que pueden ir asociados a cualquier editor o multipista digital con el que trabajemos.

¹²¹ SÁNCHEZ, Sergi. *Efecto de posición serial*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2005, p. 291.

¹²² Término que apunta de nuevo Michel Chion en su ensayo *El arte de los sonidos fijados*, p. 29.

¹²³ *Digital Signal Processing*. DSP también puede significar *Digital Signal Processor*, si bien en este caso hace referencia a un tipo de *chip* específico para microprocesadores y no a una herramienta de procesamiento digital de señales.

¹²⁴ Término que podríamos traducir como conector y que hace referencia a pequeñas aplicaciones diseñadas para permitir una ampliación de las funciones del programa.

En muchos aspectos, el procesado digital de señales (DSP) nos lleva de nuevo a los fundamentos del audio digital. Aunque la conversión, grabación y otros aspectos son críticos en la digitalización, lo más propio y natural del audio digital es su capacidad de ser procesado numéricamente mediante un software específico. La digitalización apenas tendría sentido si no se tuviera la posibilidad de manipular los datos que representan la señal de audio.¹²⁵

Estas pequeñas aplicaciones, como afirma Simon Reynolds¹²⁶, son el equivalente en música electrónica a los pedales de efectos que acompañan a los guitarristas de pop y rock; es decir, las herramientas encargadas de moldear el sonido original. La capacidad para manipular la señal es la parcela en la que los sistemas digitales demuestran su magnífico potencial con respecto a sus equivalentes analógicos, no en la calidad de la señal en sí¹²⁷.

Otra herramienta totalmente asentada en la composición contemporánea como el MIDI ejemplifica a la perfección esta última idea. El MIDI¹²⁸, desarrollado a principios de los ochenta para la interconexión de sintetizadores, se ha convertido en una de las herramientas más populares entre los músicos actuales por las formidables prestaciones que permite con un bajo coste. El hecho de que los dispositivos MIDI estén ya en su mayoría basados en *software* y no trabajen con muestras digitales sonoras, sino con órdenes (lo que supone una cantidad de información tremendamente baja si nos atenemos a la capacidad de almacenamiento de cualquier equipo

¹²⁵ POHLMANN, Ken C.: *Principios de audio digital*. Madrid, McGraw-Hill, Traducción a la 4ª edición, 2002, p. 583.

¹²⁶ BLÁNQUEZ, Javier ; MORERA, Omar (coord.): *Loops: una historia de la música electrónica*. Barcelona, Reservoir Books, Mondadori, 2002, p. 19.

¹²⁷ La digitalización de un sonido es una buena muestra de la irremediable reducción de información que supone la conversión analógico-digital. En ella la forma de onda analógica que representa al sonido original se transforma en una secuencia de datos a través de un doble muestreo (horizontal y vertical). Si quisiéramos que el sonido tuviera exactamente la misma información que contiene el sonido analógico original, el número de muestras a tomar sería infinito. Obviamente, la naturaleza del sonido digital (un fichero digital debe ser necesariamente una cantidad determinada de datos) es finita.

¹²⁸ *Musical Instruments Digital Interface: Interfaz Digital de Instrumentos Musicales*.

informático convencional en la actualidad), lo convierten en una opción muy asequible si consideramos además su magnífica polivalencia.

Los instrumentos MIDI comunican sucesos, no muestras de audio, usando mensajes binarios. Cuando un músico pulsa una tecla en un teclado MIDI, se genera un mensaje de nota activada conteniendo información acerca de la altura de la nota y de la fuerza con la que fue pulsada. MIDI permite a un instrumento controlar a otros en una configuración Maestro/Esclavo eliminando la necesidad de que cada instrumento disponga de un teclado dedicado. Un puerto MIDI proporciona 16 canales de comunicación, permitiendo varias opciones de conexión.¹²⁹

La variedad de instrumentos con la que podemos interpretar nuestras composiciones nos permite convertirnos en un hombre orquesta capaz de manejar cuerdas, metales, maderas o percusiones con el mismo grado mínimo de dificultad.

La especificación original MIDI no describía qué sonidos de instrumentos deberían incluirse en un sintetizador. Así, un tema grabado con piano, bajo y sonidos de percusión en un sintetizador podría reproducirse con instrumentos completamente diferentes en otro. La especificación General MIDI estableció un nuevo estándar gobernando el orden y denominación de los sonidos en los bancos de memoria del sintetizador. Esto permite que un tema escrito sobre un instrumento de un determinado fabricante pueda reproducirse con los sonidos correctos en otro instrumento de fabricante diferente. General MIDI proporciona 128 sonidos musicales y 47 sonidos de percusión.¹³⁰

Un sistema tan codificado y simplificado como el MIDI tiene obviamente también importantes inconvenientes. De ellos hablaremos posteriormente en este estudio.

¹²⁹ POHLMANN, Ken C.: *o.c.*, p. 480.

¹³⁰ *Ibidem*, p. 480.

2.4.4. Aproximación música/ruidos en el tratamiento sonoro contemporáneo

Otro de los rasgos habituales de las tendencias electrónicas actuales es la continua búsqueda de integración entre los ruidos y los sonidos que podríamos considerar musicales. A principios de siglo, el futurista Luigi Russolo había llevado a cabo una labor esencial en su obra *El arte de los ruidos* (1913) para que los ruidos fueran considerados una categoría sonora a la altura de los sonidos llamados musicales:

La ciencia acústica, que entre las ciencias físicas es indudablemente la menos evolucionada, se ha especializado en el estudio de los sonidos puros y hasta ahora ha descuidado por completo el estudio de los ruidos. Esto se debe, quizás, a que ha creído que debía separar demasiado netamente los sonidos de los ruidos: división absurda que, como veremos a continuación, no tiene razón de ser.¹³¹

En la década de los cincuenta la música de vanguardia, representada por autores como La Monte Young o Pierre Boulez (además del citado Cage), indagaba en las relaciones entre lo sonoro y lo visual con experimentos sónicos equivalentes a los que el resto de vanguardias artísticas habían desarrollado a principios de siglo y que en cine no pudieron plantearse hasta años después de la llegada del sonoro. Con ellos se “pretendía elevar la relación entre cine y música a un nivel de pureza artística”¹³² desde el que indagar en las entrañas del lenguaje fílmico. Las ideas de John Cage suponen un radical cambio en la concepción musical al sustituir los tradicionales debates entre consonancia y disonancia por otros que denotan una concepción musical mucho más abierta (la incorporación del azar, los ruidos o lo cotidiano a su música) que se

¹³¹ RUSSOLO, Luigi: *L'arte del rumori*. Milán, Edizioni Futuriste di Poesia, 1916. Reeditado en castellano por J.A. Sarmiento. Cuenca, Centro de Creación Experimental, 1998, p. 24.

¹³² FERNÁNDEZ LABAYÉN, Miguel *Memoria del porvenir*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2005, p. 85.

encuadra en la interdisciplinariedad característica de las vanguardias del siglo veinte y cuyas enseñanzas eran fácilmente trasladables a “usos cinematográficos”¹³³.

La música electrónica posee un inmenso poder y capacidad para manipular las propiedades perceptuales de los sonidos y jugar con la línea divisoria entre efectos sonoros y música. Un buen ejemplo de ello es la partitura electrónica de Carmine Coppola para *Apocalypse Now* que, junto a los efectos sonoros de Walter Murch, crea una especie de magma sonoro formado por capas o niveles y constituye un hito en la mezcla de sonido (empleo de la música como efecto sonoro y viceversa).¹³⁴

La integración de elementos sonoros de naturalezas tan distintas es hoy un ejercicio tan habitual en la electrónica que incluso se puede hablar de géneros cuyo principal rasgo diferenciador es precisamente ese, como ocurre con el *glitch*.

Puede escucharse este deliberado mal uso de las máquinas en el género contemporáneo del *glitch*, donde artistas como Oval o Fennesz construyen música radicalmente bella mediante los crujidos, chirridos y diminutas explosiones que suelen emitir CD dañados, software estropeado, etcétera.¹³⁵

Al contrario de lo que propone el *glitch*, la opción más habitual es que estos ruidos (tradicionalmente muestras preexistentes –*samples*–) resulten significantes o sean capaces de generar por sí solos patrones rítmicos o musicales, lo que nos conecta con la denominada *Música Concreta* de Schaeffer. A pesar de que se trata de experiencias muy puntuales podemos encontrar en el panorama actual grupos como Matmos que parecen aplicar hoy día ideas propuestas a principios de los cuarenta por este autor. En concreto, el álbum *A Chance to cut is a Chance to Cure* (2001)¹³⁶ utiliza todo un repertorio de sonidos emitidos por la maquinaria de un quirófano que, aislados

¹³³ *Ibidem.* pág. 85-86.

¹³⁴ SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María: *La música contemporánea en el cine*. Universidad de Málaga, Textos Mínimos, 2005, p. 63.

¹³⁵ BLÁNQUEZ, Javier ; MORERA, Omar (coord.): *o.c.*, p. 17.

¹³⁶ El grupo juega en el título de su disco con la ambigüedad semántica del término “cortar” (*cut*), que hace referencia en este caso al corte quirúrgico pero también a la función “cortar” habitual en *software* de edición de sonido como fórmula para extraer muestras de sonido (*samples*).

de su cuerpo sonoro¹³⁷, quedan convertidos en patrones rítmicos y melódicos que se funden con sonidos sintéticos. El músico Matthew Herbert, de forma análoga, había hecho lo propio unos años antes en su disco *Around the house* (1998), en el que registraba todo tipo de sonidos habituales en una casa: lavadoras, tostadores, cepillos de dientes para convertirlos finalmente en paisajes sonoros y patrones rítmicos¹³⁸. O ejemplos similares en el ámbito cinematográfico, como el curioso cortometraje sueco *Música para un apartamento y seis percussionistas* (*Music for One Apartment and Six Drummers*, 2001), de O. Simonsson y J. Stjärne Nilsson, en el que un grupo de seis percussionistas invade el apartamento de una pareja de ancianos cuando éstos se han marchado, para ejecutar un curioso concierto dividido en cuatro movimientos a partir de los ruidos generados por objetos convencionales encontrados en cada una de las estancias de la casa¹³⁹. En esta línea de consecución de patrones musicales a partir de ruidos se pueden apuntar otras propuestas cinematográficas con ejercicios puntuales como los de Harmony Korine en *Julien Donkey-Boy* (*Julien Donkey-Boy*, 1999) o Darren Aronofsky en *Réquiem por un sueño* (*Requiem for a dream*, 2000). En ambos casos, los cineastas generan un bucle de imágenes cuyos ruidos diegéticos terminan por conformar patrones rítmicos.

2.4.5. Escasa aceptación de las músicas no tonales

Uno de los rasgos más característicos de las primeras décadas en la historia del cine es la escasa presencia de las músicas de vanguardia compuestas durante esa misma época. Si hasta entonces los directores de teatro y, por supuesto, de ópera habían requerido los servicios de compositores coetáneos, el cine no pareció encontrar en estas composiciones ventajas suficientes para su empleo generalizado en

¹³⁷ Schaeffer define cuerpo sonoro como aquel que produce el sonido frente al objeto sonoro, que sería el sonido en sí.

¹³⁸ <http://www.matthewherbert.com>. Consultado el 31-01-2007.

¹³⁹ Este cortometraje se puede visionar en <http://www.youtube.com/watch?v=26eyBmUwi6w>. Consultado el día 17-02-10.

producciones cinematográficas. El estudio plantea razones de varios tipos por los que el cine decidió fijar los modelos postrománticos como base de su música.

Los relevantes cambios sociales que se producen en las décadas de los sesenta y setenta provocan, como hemos visto, una metamorfosis esencial en el concepto de cultura. El cine y la música, como artes populares por excelencia, jugarán un papel determinante en la “dignificación” de un grupo de actividades que, de forma generalizada hasta entonces, habían sido tratadas como simple entretenimiento. Gracias a ello, la sala de exhibición y la sala de conciertos demostraron que no sólo la galería, el museo y el auditorio eran espacios para el arte. También de este modo, la tradicional definición de cultura quedaba contaminada por manifestaciones populares. La adopción del jazz, el pop y el rock por parte del cine era por tanto una consecuencia inevitable y absolutamente natural, no algo impuesto en busca de un éxito comercial que llegaría *a posteriori*, tras comprobar las industrias cinematográfica y discográfica las enormes posibilidades de la “amplificación de la imagen” y de la “proyección de la música”.

Se pueden incluso aceptar cuestiones técnicas que dificultaron el triunfo de las nuevas músicas, como las apuntadas por Eisler y Adorno cuando afirmaban que la técnica había hecho que viejas ideas se presentaran como nuevas, cuando sólo se había llevado a cabo un “proceso de embellecimiento de fachada”¹⁴⁰; si bien, hay factores mucho más relevantes en ese “fracaso”.

Más allá del cuestionamiento del concepto de cultura, existen además razones de otro tipo que impidieron el triunfo de la atonalidad: por un lado, cuestiones estrictamente musicales; y por otro, estructurales y funcionales derivadas de la adaptación de estas músicas a la pantalla.

¹⁴⁰ ADORNO, Theodor W; EISLER, Hanns: *o.c.*, p. 70.

Cuestiones musicales

La escasa aceptación de las obras clásicas del siglo veinte no es algo exclusivo del medio cinematográfico, sino más bien un fenómeno generalizado entre el público de auditorios, que muestra una mayor inclinación hacia el discurso agradable y equilibrado de los compositores románticos. Un hecho para el que se pueden encontrar distintas causas.

Por un lado, las dificultades que ofrecen las piezas no tonales, debido sobre todo a la ausencia de un principio fundamental de forma en la música tonal como es la repetición¹⁴¹, desde el que nuestra mente pueda organizar el material sonoro en estructuras simples. Esto provoca a su vez la ausencia de un poder de anticipación que, según Chion, explica su escasa popularidad¹⁴². A todo ello tendríamos que añadirle finalmente la complejidad que implica encontrar estructuras en un discurso que se desarrolla a lo largo del tiempo y con una intención comunicativa que se aleja de la emoción:

De hecho las músicas fuera del tonalismo parecen en principio alejadas de principios comunicativos por su distanciamiento de los patrones tonales utilizados por el oído ordinario, el oyente parece abandonado a su suerte, ignorado por un compositor inmisericorde. Sin embargo, las músicas atonales de vanguardia [...] son propuestas de una nueva forma de percepción, situando la intención comunicativa más acá de la del efecto emocional, programático o meramente formal. Enseñar a percibir, a descubrir la idea en la propia forma de la materia sonora, es también comunicar, no sentimientos o estampas sonoras, sino otra manera de “mirar” las cosas.¹⁴³

¹⁴¹ ALCALDE: *Música y comunicación*, p. 84.

¹⁴² CHION: *La música en el cine*, p. 217.

¹⁴³ ALCALDE, *Música y comunicación*, pp. 46-47.

La nueva música impone, por tanto, una nueva expresividad mucho más objetiva y austera que requiere de nuevos códigos distintos a los que se utilizan para el análisis de la música romántica.

Por otro lado, la escasa programación y difusión de estas obras por no ajustarse a los gustos del público habitual convierte el problema en algo circular de difícil resolución. Esta situación se vería agravada en los años cincuenta con la aparición del vinilo, que trajo consigo la recuperación de una buena cantidad de obras antiguas y que supuso para la nueva música un inconveniente que otras manifestaciones artísticas coetáneas no encontraron¹⁴⁴.

Cuestiones estructurales y funcionales

La escasa aceptación de estas músicas atonales y politonales es también trasladable al terreno del cine, donde los esquemas postrománticos se imponen claramente a las formas atonales, reservadas habitualmente a producciones de tipo experimental o con aplicaciones puntuales a lo largo de una película, pero pocas veces empleadas como concepto global. Aún así, parece bastante admitida la idea de que esta música ha sido mejor aceptada en su adaptación a la pantalla que como discurso autónomo destinado a auditorios y salas de concierto. La razón parece encontrarse obviamente en el papel secundario o subordinado que la música cumple en el discurso fílmico, en la supuesta invisibilidad que debe ejercer en la obra cinematográfica pero también, como apunta Russell Lack, en el carácter resolutivo y de cierre que el discurso fílmico aporta al desarrollo musical, carente de él por sí solo¹⁴⁵.

Adorno y Eisler, grandes defensores de la adaptación al cine de este tipo de músicas, se basan en semejanzas discursivas y estructurales entre ambos lenguajes para

¹⁴⁴ ARCOS, María de: o.c., pp. 98-99.

¹⁴⁵ LACK, Russell: *La música en el cine*. Madrid, Cátedra, Colección Signo e Imagen, 1999, p. 389.

justificar su empleo. La brevedad de estas formas musicales frente a los grandes desarrollos que implica la gravitación en torno a la tónica, así como la ausencia de repeticiones y simetrías otorgan al modelo mucha mayor libertad para presentar distintas ideas así como una gran agilidad en el paso de unas o otras¹⁴⁶. Defienden asimismo la existencia de este entramado único en la tensión no resuelta que esta música genera, lo que aporta a su vez una significación global al filme. Al mismo tiempo, denuncian la obligación de la película de plegarse a las necesidades estructurales de la obra musical cuando se emplean composiciones tonales, donde el carácter conclusivo de un pasaje lo otorga su relación con otros anteriores y donde los desarrollos son mucho más extensos y, por tanto, inadecuados para conseguir la agilidad expresiva que requiere el filme.

En el fondo, Eisler y Adorno defienden el uso de la armonía moderna no para cualquier obra, sino para un cine no domado, no aburguesado ni complaciente. Esto hace que su encendido discurso no resulte tan epatante como pudiera parecer en un primer momento, ya que sus palabras dejan entrever en el fondo que su defensa de la música atonal está orientada hacia un cine cuyo discurso se interpreta más desde lo formal que desde lo expresivo, de la misma forma que debemos afrontar el análisis de una pieza de armonía moderna (utilizando de nuevo un término característico de estos autores).

Por su parte, María de Arcos defiende la existencia de direccionalidad en la música atonal no en los rasgos habituales de repetición y simetría, sino conseguida unas veces con armas como las texturas y los timbres; y otras, a través de la aplicación de usos de identificación y *leitmotiv* a fragmentos adireccionales. Al mismo tiempo, afirma que la desestructuración característica de esta música es ideal para acompañar la arritmia del relato cinematográfico que el montaje impone¹⁴⁷. Por contra, autores como Michel Chion encuentran esta estructura atomizada válida para conseguir efectos

¹⁴⁶ ADORNO, Theodor W; EISLER, Hanns: o.c., pp. 125-126.

¹⁴⁷ ARCOS, María de: o.c., pp. 129-130.

particulares pero no para conformar una estructura global ni para actuar como separador formal.

Más allá de rasgos estructurales y con respecto a la consecución de efectos particulares, las músicas no tonales han sido especialmente útiles para la representación de la amenaza, lo desconocido o el desequilibrio; de forma similar a como se empleó la primera música electrónica en el cine de los años cincuenta: aprovechando la extrañeza que piezas con sonoridades atípicas y carentes de forma reconocible creaban en el oído del espectador.

El compositor opta por sacrificar la rigurosidad musical histórica con el propósito de situar en primer plano los oscuros conflictos internos del ser humano. En el abstracto mundo del inconsciente poco tenían que hacer las líneas melódicas articuladas y cristalinas, contrariamente a un lenguaje atonal de tintes oscuros, cuyas reminiscencias expresionistas conectaban a la perfección con los ambientes freudianos descritos.¹⁴⁸

Estas músicas han demostrado, como afirma María de Arcos, ser mucho más eficaces en la descripción de estados de ánimo internos que en la creación de atmósferas de tiempo y lugar en los que transcurre la acción. Una idea que enlaza de forma indirecta con las apuntadas por Adorno y Eisler cuando rechazaban la redundancia imagen/música que supone la habitual tendencia a usar estilos musicales propios de la época y el espacio del relato y que convierten la música en mero *atrezzo*. Defendían, por tanto, una relación entre ambas partes no imitativa ni reiterativa, sino que permitiera una representación musical de lo que la imagen contiene no desde su lectura superficial, sino de lo que ésta encierra en su naturaleza y no se percibe de forma convencional¹⁴⁹.

¹⁴⁸ *Ibidem*, p. 121.

¹⁴⁹ ADORNO, Theodor W; EISLER, Hanns: o.c., pp. 85-89.

Otras autoras, como Ana Sedeño, apuntan funciones mucho más específicas y modestas, como la capacidad parentética de esta música (la falta de direccionalidad y de previsibilidad permite crear un fuera de tiempo en el tiempo) o su gran facilidad para crear contrapuntos imagen/sonido a partir del uso de disonancias¹⁵⁰. En un contexto más amplio, se la considera igualmente apta para ejercicios mucho más experimentales, como vemos en los trabajos de Walter Ruttmann para el desarrollo de su idea de *Absolute Film*. Este concepto conjuga la idea de un ritmo visual puro con una imagen liberada de su poder de representación y que cristalizaría en obras en las que las imágenes (puras abstracciones geométricas) quedan organizadas a partir de ritmos calculados matemáticamente (musicalmente), en una inversión de funciones que recuerda en cierto modo a formatos como el vídeoclip¹⁵¹.

¹⁵⁰ SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María: o.c., pp. 43-44.

¹⁵¹ *Ibidem*, pp. 56-57.

CAPÍTULO 3

**Efectos expresivos de una nueva concepción del sonido
audiovisual**

3.1. Nuevo orden sonoro

Los cánones del cine clásico americano abogaban por un relato lineal y transparente, destinado a generar en el espectador la falsa sensación de que la historia era autosuficiente, capaz de “contarse por sí misma”, sin la intermediación de un guía. La mayor parte de los rasgos de este cine tendía a eliminar cualquier tipo de intermediación entre el relato y el espectador, a borrar cualquier elemento que pudiese señalar una autoría o desmontar todo el entramado de ficción. El sonido, al igual que la puesta en escena, la iluminación o la planificación, entre otros, debía cumplir una serie de requisitos que garantizaran todo ello. Por un lado, con el papel preponderante de los diálogos en el entramado sonoro y la garantía de inteligibilidad de los mismos; por otro, con la contribución naturalista de los ruidos; y finalmente, a través del aporte dramático “invisible” o de los mecanismos de desvelamiento emocional casi subliminales de la música. En la década de los sesenta se produce una escisión que distinguirá entre el cine de los estudios y el llamado “cine de autor”, etiqueta bajo la que encontramos las obras de directores con una visión muy personal del mundo y de

su oficio¹⁵². Este cine desecha los métodos de producción de los grandes estudios y propugna la existencia de marcas de estilo propias, a la vez que implica, frente a esa transparencia del cine clásico, la aceptación de un juego en el que la historia nos llega filtrada a través de la personal visión del autor.

En este contexto de renovación del relato desde el abandono de fórmulas estandarizadas debemos entender la aparición de un nuevo orden sonoro caracterizado por un rechazo por parte de los distintos elementos sonoros de una presencia tímida y apocada, excesivamente orientada a servir como garante de la transparencia del conjunto. Este paso adelante del audio cinematográfico se refleja en la mayor presencia y autonomía de la música, en las posibilidades expresivas de los ruidos más allá de su aporte realista y en el intercambio de roles tradicionales que habían cumplido cada uno de los tres elementos sonoros a lo largo de la etapa clásica.

3.1.1. Destrucción del principio de invisibilidad de la música cinematográfica

Dejando a un lado producciones con inquietudes exclusivamente comerciales, en el cine de los últimos años encontramos cada vez más ejemplos de cómo la música parece liberarse progresivamente del tradicional sometimiento que la vertiente visual de la obra ejercía sobre ella. En la actualidad es bastante más frecuente que las composiciones para cine aparezcan como una expresión o visión propia por parte del músico de aquello que ésta cuenta, una nueva lectura que tiende a ser cada vez menos incidental. Partiendo de la idea de que sonido e imagen son parte de un todo e intentan transmitir un mismo concepto, un simple análisis de piezas utilizadas en filmes de los últimos años deja entrever una mayor libertad del músico a la hora de escribir y expresar su punto de vista sobre la historia. Esto se refleja, además de en una mayor

¹⁵² No es que hasta entonces no se pudiera hablar de autores (la lista podría ser interminable: Lang, Ford, Hitchcock, los grandes cineastas japoneses...), si bien todos ejercían su trabajo dentro de las fórmulas de producción del estudio.

libertad compositiva (frente al estereotipo de la música postromántica que dominó la etapa clásica), en un presencia mucho más marcada dentro del conjunto sonoro.

El germen de esta renovación tiene de nuevo su origen en el cine de autor, en un cambio que inicialmente no era tanto de materiales como del modo en que éstos se empleaban. Así, encontramos una peculiar utilización de piezas clásicas en obras de Bresson, la destrucción total de los usos habituales que practicaba Godard con las composiciones de Delerue o la simple elección de no emplear músicas en los casos de Buñuel o Rohmer, para evitar así la contaminación emocional con la que éstas impregnaban el relato¹⁵³.

Uno de los estudios clásicos sobre música cinematográfica, la obra de Claudia Gorbman *Unheard Melodies*¹⁵⁴, defendía que una buena música para cine debía seguir cuatro principios básicos: invisibilidad, inaudibilidad, continuidad y unidad. La renovación de la concepción sonora de la que trata este estudio desmonta en buena medida todos ellos: la mayor presencia de la música en la escena lo hace con los dos primeros y la mayor libertad de ésta para aparecer, desaparecer y asociarse dentro de ella destruye en gran parte los dos últimos.

3.1.1.1. Aumento de la presencia de la música en la escena

A la largo de la historia del cine, la música se ha revelado como un sencillo y tentador recurso con el que añadir a determinadas secuencias del filme una expresividad de la que éste en ocasiones carecía. Esta aportación ha sido criticada en diversas ocasiones por considerarse desmesurada, sin reparar los defensores de esta postura en que era un recurso que en el relato clásico aseguraba precisamente la sobriedad del resto de elementos, como afirma Michel Chion¹⁵⁵. Los términos vinculados a la forma en la que estas composiciones se empleaban en la etapa clásica

¹⁵³ CHION: *La música en el cine*, pp. 152-153.

¹⁵⁴ GORBMAN, Claudia: *Unheard Melodies: narrative film music*. Londres, BFI Publishing, 1987.

¹⁵⁵ CHION: *La música en el cine*, p. 231.

(timidez, transparencia...) no hacen referencia a una escasa presencia física (objetiva, mensurables en decibelios) de la música en el conjunto, sino a su uso “a favor de corriente”, a la habitual búsqueda de empatía con la imagen o a sus entradas y salidas a través de fórmulas de enmascaramiento (*sneak start*, *sneak stop*¹⁵⁶, fundidos...). Por muy excesivo que fuera este aporte, la música casi siempre aparecía de forma invisible, demostrando su habilidad además para ocultar buena parte de los engranajes del relato.

Autores como Adorno y Eisler encontraban sin embargo esa invisibilidad como una consecuencia directa de la censura y los sistemas de trabajo en serie impuestos por las prácticas monopolísticas de las grandes productoras cinematográficas, conscientes de la versatilidad de fórmulas como el *leitmotiv*, por su facilidad para llegar al público y por resultar un recurso expresivo muy “económico” desde el punto de vista compositivo. Existen ejemplos realmente simbólicos en filmografías como la del serbio Emir Kusturica en los que, desde una aplicación literal, la música ha decidido abandonar ese anonimato. En películas como *Underground* (Underground, 1995), la música no sólo proviene constantemente de la propia diégesis, sino que además nos llega directamente a través de una omnipresente banda de metales que acompaña a los dos protagonistas interpretando piezas de folclore balcánico.

Esta pérdida de “pudor” debemos además situarla dentro de una tendencia muy habitual en el discurso audiovisual contemporáneo (especialmente en el televisivo) por desmontar todo el entramado de ficción, en contraposición a la narración transparente de la etapa clásica. La sensación de relato dirigido, habitualmente obtenida a través de personajes que rompen las reglas del juego y destruyen la ficción con recursos como miradas a cámaras o fórmulas más explícitas como la interpelación al espectador, nos deja en el cine actual alguna muestra, como en la peculiar *American Splendor*

¹⁵⁶ Los términos *sneak start* y *sneak stop* hacen referencia a recursos para ocultar las entradas y salidas de las músicas a través de la búsqueda de puntos de sincronismo con otros sonidos de la escena.

(American Splendor, 2003) de Shari Springer Berman y Robert Pulcini, película biográfica sobre el dibujante de cómics Harvey Pekar. El filme combina secuencias de ficción con otras en las que el propio Pekar conduce la narración a través de su manejo de la voz en *off*, con apariciones frente a cámara o suplantando en determinando secuencias al actor que le interpreta¹⁵⁷. La sensación de dirección del relato por parte del dibujante es tal, que en una de sus intervenciones él mismo detiene la música (aparentemente extradiegética) que escuchábamos levantando la aguja de un vinilo, en un acto simbólico que refuerza su dominio sobre el relato –no sólo la diégesis es dirigida por él, sino también las piezas de *jazz* que ponen música a la narración-¹⁵⁸.

Esta percepción de relato controlado desde la propia diégesis por uno de los personajes es aún más acusada en la obra de Woody Allen *Si la cosa funciona* (Whatever works, 2009). En ella su personaje principal, Boris (Larry David), interpela con constantes miradas a cámara al espectador a lo largo de la película planteando reflexiones sobre el sentido de la vida y de las relaciones entre hombres y mujeres, en un recurso habitual a lo largo de la filmografía del director. En esta ocasión sin embargo, Allen refuerza esta fórmula a través del empleo de músicas en dos secuencias distintas, potenciando esa percepción de relato manejado por el protagonista. En primer lugar, en aquella en la que Boris y Melody (Evan Rachel Wood) se encuentran. Ella aparece repentinamente escondida tras unas cajas de cartón cuando él se dispone a entrar en casa. En el trayecto de Boris desde el bar donde se reúne con sus amigos hasta allí, escuchamos el Segundo Movimiento de la *Novena* de Beethoven. El sobresalto que provoca en él la repentina aparición de la chica tiene su correspondiente efecto sobre la música, que desaparece bruscamente asustada por la presencia de Melody. En una segunda secuencia, con un marcado tono cómico y recurriendo de nuevo a otra sinfonía de Beethoven, Allen ratifica una vez más el control sobre el relato por parte del

¹⁵⁷ Un término un tanto confuso en este caso, ya que es realmente el actor quien le suplanta en la ficción.

¹⁵⁸ Esta dirección del relato por parte del protagonista quizá se entiende como más lógica cuando echamos un vistazo a los créditos de la película. En ellos reparamos en que el guión está firmado por ambos directores (especializados en el género documental), así como por los propios Harvey Pekar y su esposa, Joyce Brabner.

personaje principal con una muestra en este caso de su poder de anticipación sobre la narración. Boris le pide a Melody que escuche la *Quinta Sinfonía* y piense en esa música como “el destino llamando a la puerta”. El comentario de Boris, aparentemente una metáfora del sentido último que puede encerrar la pieza musical, termina por revelarse como literal, ya que cuando la obra empieza a sonar en el reproductor, la madre de la que Melody ha escapado golpea la puerta desde el exterior de la casa repitiendo rítmicamente el patrón de cuatro notas característico de la obra.

En otros casos, como demuestra Quentin Tarantino, este intervencionismo no es obstáculo para naturalizar la presencia de músicas en la escena. En *Death Proof* (Death Proof, 2007), el director simula en la primera parte del filme las formas improvisadas y descuidadas del cine de serie B con fotogramas rasgados, quemados, sucios o incluso con errores premeditados de montaje (repetición de un mismo plano); así como con abruptos cortes de música entre secuencias, en muchas ocasiones, a través del sonido generado por la aguja patinando bruscamente sobre el surco. Más allá del recurso con el que conseguir esa estética de cine de bajo presupuesto, estos usos musicales crean en el espectador la sensación de que todos los temas tienen su origen en las *jukebox* o tocadiscos presentes en la escena.

Otro rasgo que demuestra una reafirmación de la música en el relato audiovisual la encontramos en la progresiva supresión de los habituales artificios con los que ocultar las apariciones y desapariciones de los distintos cortes musicales en la escena. Godard, en obras como *Pierrot el loco* (Pierrot le fou, 1965), rechazó de manera rebelde la convención según la cual las intervenciones musicales en la película debían hacer su entrada y salida de forma invisible, sin molestar y opta por experimentar con la discontinuidad musical, con un montaje de sonido que intenta asemejarse al de imagen. Desechó con ello las citadas labores de yuxtaposición, de transición, que suelen caracterizar a la música cinematográfica y buscó rupturas de ritmo en las composiciones. De este modo, la melodía tensa que suena en la secuencia del robo del

coche desaparece de forma brusca para dejar su lugar al diálogo. Es curioso comprobar cómo, a pesar de que el sonido es mucho más libre en su discurso que la imagen, existen prácticas como las empleadas por Godard que son difícilmente toleradas por parte del espectador. Probablemente la razón se encuentre en que el sonido, como esencial valedor de la continuidad temporal del relato, no permita la discontinuidad que sí aceptamos en la imagen. Mientras la fragmentación visual en el montaje ha sido perfectamente aceptada como una evolución de los modos de relato, sobre el sonido parece seguir pesando una “rutina naturalista”¹⁵⁹.

Por último, otro de los rasgos que demuestran una mayor libertad en el empleo de músicas en el cine contemporáneo lo encontramos en la flexibilización de sus usos anempáticos¹⁶⁰. Frente al mímico que el cine clásico demostraba cada vez que la música contradecía la emoción de la escena, justificando de forma muy evidente que esa aparente discordancia se debía a la procedencia diegética de la pieza musical; en el cine contemporáneo encontramos fórmulas que sacrifican el discurso cerrado y perfectamente inteligible en favor de una renovación expresiva. Como ejemplo realmente epatante (por su radicalidad) de que la música en el cine actual no sólo tiende a autorreafirmarse, sino que también continúa buscando nuevas formas de expresión desde su habitual ubicación se puede revisar la secuencia inicial de la película *Funny games* (Funny games, 1997) de Michael Haneke. En ella, un matrimonio acomodado se dirige en coche a una casa de campo junto a un lago para pasar un relajante fin de semana. Durante el trayecto, la pareja mata el tiempo con un curioso juego en el que se retan a adivinar la autoría de distintas piezas clásicas que suenan en el reproductor de discos compactos del coche. De manera repentina, una pieza extradiegética de *free jazz* enloquecido reemplaza bruscamente para el espectador el

¹⁵⁹ CHION: *La audiovisión*. p. 94.

¹⁶⁰ Término empleado por Michel Chion para referirse a aquellas músicas que siguen su curso ajenas a lo que ocurre en la pantalla, sin participar en la emoción que en ésta se muestra.

sonido apacible de una obra de Haendel que los personajes parecen seguir escuchando, anticipándonos en cierta forma el giro que van a tomar los acontecimientos¹⁶¹.

3.1.1.2. Mayor autonomía de la música a nivel estructural

Más allá de un aumento de la presencia de las músicas en el discurso fílmico y enlazando con los ejemplos anteriormente citados, es importante reseñar igualmente que la música ha conseguido a lo largo de los años una mayor autonomía a nivel estructural y una flexibilización de los procesos de combinación entre los distintos elementos sonoros, cuyos límites se han difuminado progresivamente. Es evidente que las mejores técnicas que el audio digital trajo consigo han favorecido la maleabilidad de los sonidos para moverse con mayor independencia por el relato. La facilidad que estas mejoras aportaron para equiparar sonoridades, metamorfosear sonidos o modificar parámetros tonales en cualquier registro son esenciales para entender esta autonomía estructural. Sin embargo, más allá de cuestiones técnicas, en este epígrafe nos referiremos sobre todo a elecciones de tipo estético. De nuevo, buscaremos nuevas vías expresivas que, en ocasiones, provocan una pérdida de transparencia del relato.

Uno de los rasgos que de una forma más clara determina una mayor autonomía para moverse a través del relato es la facilidad con la que en filmes recientes las músicas se mueven en una finísima línea que separa lo diegético de lo no diegético, lo que naturaliza la presencia de todas ellas en la película. De nuevo en la filmografía de Kusturica encontramos habitualmente juegos con la procedencia interna/externa de la música. Así, en un curioso giro de *La vida es un milagro* (Zivot je kudo, 2004), la

¹⁶¹ Michael Haneke volvió a rodar en 2007 una versión de *Funny Games* para el mercado americano. La película estuvo rodeada por la controversia ya que sólo implicaba un cambio de caras (conocidos intérpretes americanos) pero no de guión, planificación o uso del sonido. Similares críticas recibió años antes Gus Van Sant por su puesta al día con una versión clónica en color y con nuevos actores de *Psicosis* de Hitchcock. Ambos autores fueron atacados por considerar que ambas obras respondían sencillamente a intereses comerciales. Parte de la crítica en cambio situó ambos ejercicios en el ámbito del discurso postmoderno.

música extradiegética que suena mientras Luka marcha sobre las vías del tren con su carro queda reforzada cuando saca de su bolsillo una pequeña flauta y, contento por la vuelta a casa de su hijo, añade a la base instrumental que escuchábamos una sencilla melodía que completa la composición.

Obras como *Los amantes del Pont-Neuf* (Les amants du Pont-Neuf, 1991) ofrecen magníficos ejemplos de estos procesos de naturalización de la música. Desde la primera secuencia, Leos Carax juega con la débil separación entre las músicas de la diégesis y del foso. Como queda demostrado desde la secuencia inicial, la música adquiere libertad para moverse por la película, avalada por el personaje del violonchelista (el amor de la protagonista). En dicha secuencia, sobre créditos en negro, escuchamos el ensayo de una pieza de violonchelo (se percibe incluso el paso de las hojas de la partitura) que adquiere una presencia extradiégética cuando arrancan las imágenes. El director francés repite este mismo proceso a lo largo de diversas secuencias de la obra, convirtiendo el eco lejano de las orquestas de la Bastilla en un número propio de un musical cuando los dos amantes bailan a lo largo del puente o transformando la pieza que interpreta el violonchelista del metro en otra lectura musical extradiegética de la secuencia.

La continua justificación de músicas diegéticas así como el disimulo con el que aparecían las músicas de foso han dejado paso a unos usos mucho más “elásticos”, según los cuales el espectador autoriza el libre movimiento de las piezas musicales (e incluso de los ruidos) a lo largo del relato. La estimulante *¡Olvídate de mí!* (Eternal sunshine of the spotless mind, 2004) del francés Michel Gondry presenta muestras tan curiosas como la secuencia en la que la pareja protagonista entabla por primera vez una conversación en un vagón de tren. En ella, una melodía cercana al *cartoon* puntúa toda la conversación entre Joel y Clementine en una reduplicación por parte de la música no del movimiento, sino de algo más abstracto, probablemente de las reacciones que sus respuestas provocan en el otro, en una variante del efecto *mickey-mousing*¹⁶². Si, como

¹⁶² *Minnie-mousing*, ¿tal vez?

afirma Chion, esta figura tiene un valor que podríamos denominar simbólico, ya que traduce a un lenguaje musical movimientos o fuerzas de los personajes¹⁶³, la variante ideada por Gondry y el compositor Jon Brion hace lo propio con las emociones que la pareja experimenta durante la charla, en una traducción de los movimientos y fuerzas, no físicas, sino “mentales” que recorren sus cabezas. En mitad de la secuencia, Clementine comenta la tradicional broma que su nombre provocaba en el colegio y para ello canturrea una melodía. En ese mismo momento, la pieza escrita por Brion se detiene como si se tratara de un personaje más que escucha, para dejar su lugar a la canción de Clementine y volver a arrancar inmediatamente después de que ella haya terminado.

Tarantino recurre en *Death Proof* (Death Proof, 2007) a una pausa musical en medio de la secuencia con una clara intención irónica. En ella, una pieza de piano premeditadamente melosa hace desaparecer la música rock de la *jukebox* del bar cuando el personaje de Julia envía con su teléfono móvil un mensaje al chico al que añora. Tras recibir una respuesta de éste y contestarle con un nuevo mensaje, la música de la *jukebox* regresa por corte, de forma brusca, rompiendo el paréntesis musical.

Un ejemplo similar al que encontramos en *Todo está iluminado* (Everything is illuminated, 2005) de Liev Schreiber. Una serie de piezas rusas y ucranianas que suenan en la parte central de la película se pliegan a las necesidades de la voz, deteniéndose para subrayar giros del diálogo cuya especial relevancia descubriremos al final de la obra, cuando el tono dramático sustituya al cómico. Resuelto cada giro, la música retoma su lugar en el relato.

¹⁶³ CHION: *La audiovisión*, pp. 117-118.

3.1.2. Emancipación de los ruidos: evolución desde tratamientos naturalistas hasta usos simbólicos

La alteración de la jerarquía sonora tradicional ha favorecido precisamente al elemento menos considerado hasta entonces desde un punto de vista expresivo. Así, los ruidos se han revelado en las últimas décadas como un elemento capaz de ir mucho más allá de sus habituales propósitos naturalistas. Si en la inversión de roles entre los distintos elementos sonoros (que veremos a continuación) han sido fundamentales las mejoras en las etapas de edición y mezcla, las que se han experimentado en las etapas de registro y reproducción son esenciales para entender esta emancipación de los ruidos.

Relegado durante mucho tiempo al segundo plano del filme, el sonido de los ruidos se ha beneficiado, pues, de la definición reciente que le confiere el Dolby para reintroducir en las películas un sentimiento agudo de la materialidad de las cosas y de los seres, favoreciendo cierto cine sensorial que enlaza, sí, con toda una corriente... la del mudo.¹⁶⁴

No se puede afirmar, sin embargo, que esta nueva jerarquía sonora fuera inconcebible antes de la llegada de los sistemas de sonido multicanal. Jacques Tati suele ser recordado como un autor especialmente interesado en la utilización de los ruidos y de los sonidos no verbales y debe considerarse como uno de los grandes precursores de conceptos que hoy caracterizan el modelo sonoro contemporáneo. *Playtime* (Playtime, 1967), por ejemplo, es una despiadada crítica a las modernas formas de vida de los sesenta, caracterizadas por la obsesión con inservibles artilugios tecnológicos, la dignificación de los lugares y las actividades más comunes a través de términos anglosajones y el diseño menos práctico. A través de escenas como las que transcurren en las oficinas por las que Hulot persigue incesantemente a la persona con

¹⁶⁴ *Ibidem*, pág. 147.

la que debe entrevistarse, demuestra la capacidad comunicativa de ruidos hiperbólicos en situaciones que recuerdan al teatro de *clown* y en las que juega insistentemente con fuertes contrastes sonoros (interior-exterior) en una crítica a la excesiva mecanización de nuestras sociedades¹⁶⁵. Tati es probablemente el primer autor que altera de manera significativa la jerarquía natural que organizaba el orden sonoro tradicional, situando en muchas ocasiones los ruidos en un primer término y reduciendo los diálogos a una serie de murmullos indescifrables carentes de toda lógica semántica en unos casos, o de importancia en otros.

Mientras tanto, en el cine americano, carente posiblemente de referentes tan claros como Tati, Bresson o Tarkovsky, autores como el montador y diseñador de sonido Walter Murch encontraban en la experimentación musical el principal influjo que llevó a esa emancipación de los ruidos de la que hablamos. Su relación con la obra de John Cage nos ofrece pistas de la procedencia del novedoso tratamiento sonoro que aportó en los setenta a obras de Georges Lucas o Francis Ford Coppola:

Mi padre era pintor y estuvo directamente implicado en el mundo de Cage. Fuimos a algún concierto suyo. Me agradaron, pero me animaba más la idea de lo que estaba haciendo: sacar de su contexto sonidos cotidianos para hacer que la gente prestara atención y descubriese los elementos musicales que contienen.¹⁶⁶

La generación de Murch demostraba unas inquietudes con respecto a la música y al sonido cinematográficos totalmente distintas de las que podía tener, por ejemplo, la generación de Bernard Herrmann. El tratamiento del sonido de Walter Murch demuestra una deconstrucción en la que cada elemento sonoro es aislado (por ejemplo, los helicópteros de *Apocalypse Now* fueron descompuestos en sonidos independientes: sonido de la hélice, de la turbina... además de sonidos sintéticos añadidos

¹⁶⁵ En realidad, a la sociedad de los sesenta. Sin embargo, la vigencia de la obra de Tati es indudable ya que dicha crítica sigue siendo hoy día tan actual (sí no más) de lo que lo era entonces.

¹⁶⁶ ONDAATJE, Michael: *El arte del montaje. Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. Plot, 2007, p. 33.

posteriormente) para alterarlos, usarlos con fines rítmicos, recontextualizarlos o dirigir la atención del espectador hacia rasgos musicales presentes en ellos¹⁶⁷.

Este tratamiento sonoro tiene su continuidad en el cine americano en directores como David Lynch, probablemente uno de los escasos autores que, como afirma Javier Ariza a propósito de *Cabeza Borradora* (Eraserhead, 1976), traten sonido e imagen como valores absolutos de un mismo trabajo¹⁶⁸. Un ejemplo prototípico de esta subida de los ruidos a la superficie, no relegados ya a un segundo o tercer plano ni encastrados como sonidos planos entre los diálogos, lo escuchamos en la secuencia inicial de su película *Terciopelo Azul* (Blue Velvet, 1986). En ella encontramos un simbólico relevo de la música por parte de los ruidos. La película arranca con unas imágenes de aspecto publicitario (limpieza en la fotografía, colores saturados...) de un apacible barrio americano en el que las mujeres ayudan a cruzar a un grupo de niños o los bomberos saludan gentilmente al vecindario, mientras se escucha el tema de Bobby Vinton que da título a la película. Progresivamente, los sonidos del grifo y la manguera con los que un hombre riega su jardín comienzan a adquirir mayor presencia hasta imponerse a la música, alteración que coincide con el desplome del personaje.

Por otro lado, frente a la obsesión demostrada por el cine clásico por respetar la inteligibilidad de la palabra, el cine contemporáneo ratifica esa pérdida de protagonismo del diálogo en favor de los ruidos en la elección del punto de audición en el que se sitúa al espectador. *The World* (Shijie, 2004), como el resto de la filmografía de Jia Zhang Ke, se caracteriza por una fuerte presencia de los espacios sonoros acompañando a secuencias de un único y amplio plano de conjunto en el que son habituales los constantes movimientos de personajes. El director chino no aísla en ellos las voces para privilegiarlas, sino que opta por una amalgama compleja de sonidos en la que se encuentra, como un elemento más, la voz. Esta opción provoca en determinadas

¹⁶⁷ UNDERWOOD, Mark: *I wanted an electronic silence* en *The Soundtrack*, Number 1.3, Intellect Books, 2008, pp. 205-207.

¹⁶⁸ ARIZA, Javier : *El ruidismo en el cine*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007, p. 155.

secuencias curiosos efectos por la elección del punto de registro. Así, mientras los personajes aparecen ocupando la zona central del plano, el micro parece desplazado del centro de la acción registrando todo el espacio sonoro de la escena, en una inversión del efecto de descentrado apuntado por Chion¹⁶⁹. Gilles Grand desgrana en un interesante artículo buena parte de las claves sonoras del cineasta chino:

Los planos conjugan simultáneamente audición y visión. [...] Esta complejidad se confirma con los sonidos donde se mezclan las lenguas, la confusión de los ruidos o la precisión de una materia, sin olvidar lo heteróclito de las músicas. [...] Ni el sonido ni la imagen pueden proporcionar ellos solos los elementos de comprensión necesarios. El plano debe ser considerado como una entidad indisociable donde el personaje, el paisaje y los ruidos se mezclan inevitablemente.¹⁷⁰

En obras como *Pickpocket* (Xiao Wu, 1997) o *Placeres Desconocidos* (Ren Xiao Yao, 2002), la omnipresencia de un caótico fondo representado en exteriores por la mezcla de los sonidos del tráfico con mensajes gubernamentales llegados desde multitud de altavoces; y en interiores, por la habitual presencia de sonidos de todo tipo con origen en radios y televisores (desde aplausos, risas o disparos hasta *jingles* publicitarios o músicas de karaoke); se superpone a conversaciones que quedan absorbidas por los ruidos, convertidas en una capa más de una compleja amalgama sonora e ininteligibles en algunas ocasiones, como parece apuntar la ausencia de subtítulo en algunos tramos de estos diálogos. Estos rasgos, presentes a lo largo de su filmografía, se convierten en una de las señas de identidad más características del director chino, ya que Zhang Ke mantiene este concepto sonoro incluso cuando salta de la ficción al género documental. De este modo, su documental *In Public* (Gonggong Changsuo, 2001) mantiene el tratamiento sonoro característico en sus obras de

¹⁶⁹ El descentrado según el autor francés consiste en una pérdida de valor de la palabra en la puesta en escena. Montaje, encuadre, movimientos... no están centrados en los diálogos y dificultan su seguimiento a pesar de que se respeta la inteligibilidad de la palabra. El efecto que encontramos en el cine de Zhang Ke es opuesto pues es la imagen la que está centrada y no la palabra.

¹⁷⁰ GRAND, Gilles: *Variaciones para un motor y un claxon. Una audición de las películas de Jia Zhang Ke*. "Cahiers du Cinéma" n° 624. Junio, 2007. Extraído de "Cahiers du Cinéma España" n° 3. Julio-Agosto, 2007, pp. 36-37. Traducción de Gonzalo de Pedro.

ficción¹⁷¹.

La desaparición del tratamiento naturalista de los ruidos crea en nosotros una extraña inquietud que carga al sonido de un tremendo valor simbólico. Quizá por ello no debe extrañarnos que en la actualidad sea en el cine oriental donde encontramos con mayor asiduidad ejemplos de este tratamiento un tanto hostil para el espectador, con obras en las que los sonidos naturales (viento, lluvia, grillos, chicharras...) siempre tienen una presencia relevante. Así en *Tropical Malady* (Sud Pralad, 2004) del tailandés Apichatpong Weerasethakul las conversaciones, escasas y triviales en muchas ocasiones, quedan absorbidas en buena parte del filme ante el volumen de los sonidos naturales que rodean a la pareja protagonista. O en *El bosque del luto* (Mogari No Mori, 2007) de la japonesa Naomi Kawase, en la que se narra el simbólico viaje de una joven y un anciano que han perdido a un ser querido a través del bosque hacia el final del duelo. En ella los personajes se detienen (literalmente) en varias ocasiones a escuchar los sonidos que proporciona la naturaleza. Como afirma José Manuel López Fernández, en la película “los elementos naturales, meteorológicos y lumínicos son algo más que simples destellos estéticos y apuntan a la trascendencia de la naturaleza como refugio último, una de las constantes de la obra de Kawase”¹⁷². Un vistazo a la filmografía de directores como el también japonés Akira Kurosawa nos lleva a afirmar que obviamente éste no es un rasgo novedoso, si bien el desarrollo de los sistemas multicanal ha potenciado el salto de estos sonidos desde lo denotativo hasta lo connotativo. La filmografía de Kurosawa comparte con las obras del director ruso Andrei Tarkovsky una marcada obsesión por la presencia (sobre todo sonora) del agua¹⁷³. Sobre *Stalker* (Stalker, 1979), obra de este último, Slavoj Žižek afirmaba: “parece como si la

¹⁷¹ Como ejemplo de este tratamiento, el sonido de los trenes en los andenes exteriores suena por encima de las conversaciones que mantienen los personajes en la sala de espera de la estación.

¹⁷² LÓPEZ FERNÁNDEZ, José Manuel: *Mirada impresionista: El bosque del luto de Naomi Kawase*. Cahiers du Cinéma España, número 2, junio 2007, p. 14.

¹⁷³ El director ruso no ayuda en sus escritos y entrevistas a conocer el significado oculto del agua ya que sólo justificaba su presencia en sus película por tratarse de un elemento muy frecuente en la meteorología rusa.

naturaleza misma milagrosamente empezara a hablar, la sinfonía confusa y caótica de sus murmullos convirtiéndose imperceptiblemente en la música adecuada”¹⁷⁴.

Siendo menos habituales, también encontramos ejemplos en cines más cercanos, como en *Wonderland* (Wonderland, 1999) de Michael Winterbottom, en la que la fuerte presencia de los ambientes sonoros de Londres se impone en ocasiones a los propios diálogos, en una historia sobre la soledad y las difíciles relaciones en las metrópolis occidentales. Krzysztof Kieslowski consigue en *Tres Colores: Azul* (Trois Couleurs: Bleu, 1993) con una excesiva amplificación de los ruidos del tráfico y el automóvil en el que viajan los personajes (rueda, una tira de celofán...) anticipar el trágico accidente que está a punto de producirse, en uso muy similar al que encontrábamos en el arranque de *Funny Games* de Haneke pero, en esta ocasión, recurriendo a otros elementos sonoros. La capacidad de anticipación que asociamos habitualmente a las músicas cinematográficas encuentra en las obras de los directores alemán y polaco dos nuevas vías de renovación: en el primer caso, con un uso totalmente novedoso de los materiales; en el segundo, con una sustitución de las materias sonoras.

Ese tono inquietante a través de la subida a un primer término de los ruidos se convierte en ocasiones en uno de los signos autorales más evidentes en filmografías como la de la argentina Lucrecia Martel. Su ópera prima *La Ciénaga* (La Ciénaga, 2001) fija desde su primera secuencia su peculiar manera de filmar desde el audio¹⁷⁵. En ella, Martel sitúa en un primerísimo primer plano sonoro el tintineo de los hielos en las copas y de las sillas arrastradas. Esto, unido a una planificación inusual y a la impasibilidad de los personajes ante el percance sufrido por uno de ellos, imbuye al relato de un realismo mágico que llega hasta los créditos finales, en los que muy por

¹⁷⁴ ZIZEK, Slavoj (1999): *The Thing from Inner Space*, en <http://www.artmargins.com/content/feature/zizek1.html>. Consultado en septiembre de 2009.

¹⁷⁵ Definida por Pedro Almodóvar como “una creadora original, con un punto vista inédito y una habilidad increíble para colocar la cámara y llenar la pantalla de sonidos”. AAVV: *La propia voz. El cine sonoro de Lucrecia Martel*. Festival Internacional de Cine de Gijón (Colección Artefactos de Lectura), 2008, p. 8.

debajo del sonido ambiente que componen los pájaros o el sonido de una tormenta lejana, se escucha levemente una pieza musical.

3.1.3. Inversión de roles entre elementos sonoros con respecto al modelo clásico

Esta emancipación de los ruidos tiene como consecuencia inevitable un tercer rasgo que nos permite hablar de ese nuevo orden sonoro: la inversión de roles entre los distintos elementos audibles de la película. Frente al estricto reparto de funciones en las obras de la etapa clásica, marcadas por el vococentrismo¹⁷⁶ como elemento jerárquico fundamental a partir del cual se organizaban música y ruidos, encontramos en obras de los últimos años distintos ejemplos de las posibilidades expresivas de la ruptura de ese orden y del intercambio de roles entre los tres elementos, hechos favorecidos de manera esencial por las mejoras técnicas que han experimentado los procesos postproducción y que tienen como resultado un cine más sensorial.

Con el nuevo lugar que ocupan los ruidos, la palabra cinematográfica ya no es central, tiende a reinscribirse en un *continuum* sensorial global que la absorbe, y que ocupa los dos espacios, sonoro y visual, mientras que en un primer periodo del cine hablado, la pobreza acústica del soporte llevaba a privilegiar los elementos sonoros precodificados (lenguaje, música), en detrimento de los que eran puros indicios de realidad y de materialidad, es decir, los ruidos.¹⁷⁷

El presente epígrafe analiza esa capacidad signifiante que pueden adquirir, en primer lugar, los ruidos cuando adoptan funciones tradicionalmente reservadas a la música; en segundo lugar, el discurso que se puede generar desde la indiferenciación o confusión de materiales sonoros; y en tercer lugar, las posibilidades narrativas que

¹⁷⁶ Concepto habitual en los estudios de Michel Chion que hace referencia a la consideración de la voz como elemento central de la banda de sonido del filme. El autor califica además al cine de verbocentrista, por una excesiva preocupación en los registros de sonido por la inteligibilidad por la palabra. CHION: *La audiovisión*, pp. 17-18.

¹⁷⁷ *Ibidem*, p. 147.

aporta al relato una inversión del vococentrismo característico del relato cinematográfico.

3.1.3.1. Adopción de formas musicales por parte de los ruidos

La percepción más extendida nos lleva a identificar la voz como el elemento informativo por excelencia, la música como un elemento placentero y el resto de sonidos como elementos de distorsión a los que prestamos escasa atención, cuando no resultan molestos. Sin embargo, como afirma Robin Maconie, el placer que provoca una determinada escucha no sólo se encuentra en un discurso organizado voluntariamente como el musical, sino que a veces “la incoherencia estructurada del sonido natural” provoca una reacción placentera “imposible de hallar en el estímulo organizado de una ejecución musical”¹⁷⁸. No es éste, en cambio, el objeto de este estudio, ya que ni trata el sonido de forma aislada (sino como parte de un discurso audiovisual) ni se centra de manera especial en lo agradable o desagradable que pueda resultar un sonido, sino en su capacidad significativa.

Para entender cómo el discurso cinematográfico ha conseguido que un elemento tan aparentemente alejado de lo musical haya podido adoptar algunas de sus funciones, debemos tener en cuenta cuáles son los rasgos que ambos comparten y aquellos que los diferencian dentro del relato cinematográfico.

Podemos considerar en primer lugar el precedente de la *música concreta* inaugurada por Pierre Schaeffer en la década de los cuarenta, con la que prácticas a las que nos referiremos a continuación mantienen varios puntos en común. En primer lugar, similitudes en el modo de trabajo: un proceso de composición que desecha la partitura para trabajar directamente con materiales sonoros previamente grabados y fijados sobre soportes magnéticos (hoy día, esencialmente sobre soportes ópticos). En

¹⁷⁸ El autor defiende la capacidad de sonidos involuntarios (como el del agua o el viento) o voluntarios aunque no humanos (generados por pájaros, vacas, etcétera) para cumplir funciones musicales en determinadas circunstancias. MACONIE, Robin: *o.c.*, p. 34.

segundo lugar, en la intencionalidad que estos usos implican: los sonidos grabados desarrollan un lenguaje propio al ser reproducidos fuera de su contexto original. Por esta razón el compositor francés diferenciaba entre el *cuerpo sonoro* (cuerpo que produce el sonido) y *el objeto sonoro* (el sonido en sí). Y en tercer lugar, semejanzas en la manipulación a la que eran sometidas las grabaciones originales. En este ámbito es evidente que las múltiples posibilidades de los equipos digitales actuales se alejan bastante de las limitadas operaciones de recorte, montaje, variación de velocidad y reproducción en sentido inverso que permitían los primeros magnetófonos que empleó Schaeffer¹⁷⁹.

La música concreta, a diferencia de estos usos similares en el cine contemporáneo, debía concebirse de tal forma que el oyente no fuera capaz de establecer relación entre el cuerpo y el objeto sonoro. Como afirma Mark Underwood, a diferencia de la música (que permite una lectura directa, sin necesidad del conocimiento de un código para su comprensión), los ruidos¹⁸⁰ se sitúan en un terreno intermedio y tendemos a buscarlos una intención, un significado, una relación con la imagen. Para Underwood, en el cine actual, la forma de que estos sonidos funcionen como músicas implica que éstos ejerzan ambos papeles: ser suficientemente identificables (asociables a una fuente) y a la vez ser connotativos y tener un valor metafórico, en una conjunción de funciones que el autor compara con la experiencia del sueño. Los sonidos del sueño pueden vincularse a un contexto pero también son capaces de generar en nosotros emociones probablemente más sutiles e intensas de las que nos provoca la música¹⁸¹.

David Lynch, un autor especialmente capacitado para suspender sus relatos en un ambiguo punto entre lo onírico y lo real, demuestra ese intento por aportar un tratamiento musical a los ruidos al referirse a *Cabeza Borradora* (Eraserhead, 1976),

¹⁷⁹ SUPPER, Martin.: *Música electrónica y música con ordenador*. Madrid, Alianza, 2004, pp. 25-26.

¹⁸⁰ El autor emplea el término sonido (*sound*), si bien el texto deja entrever de forma evidente que en realidad se refiere al concepto que en este estudio hemos dado el nombre de “ruidos”.

¹⁸¹ UNDERWOOD, Mark: *I wanted an electronic silence* en *The Soundtrack*, Number 1.3, Intellect Books, 2008, p. 208.

una película que carece prácticamente de música y cuyo sonido se compone fundamentalmente de efectos sonoros filtrados: “Me gusta mucho la idea de utilizar efectos sonoros como si fueran música (...) Para mí [la banda sonora de *Cabeza Borradora*] es como una sinfonía. Cuando una película tiende hacia la abstracción, la banda sonora puede considerarse como una abstracción”¹⁸².

Obviamente es muy difícil encontrar equivalencias musicales (percibir líneas melódicas o rasgos armónicos, por ejemplo) entre estos dos discursos sonoros que solemos definir precisamente por contraposición. Sin embargo, a veces aquellos que reconocemos como ruidos contienen en sí mismos características que identificamos como musicales. A ello recurre Gus Vant Sant en su ópera prima *Mala Noche* (Mala Noche, 1985), en la que composiciones sonoras a partir de ruidos de la propia diégesis¹⁸³ ocupan el lugar destinado habitualmente a las músicas, aportando respectivamente melodía (unas campanas de iglesia) y patrones rítmicos (el ruido de trenes). Estos sonidos adquieren además en otra de las secuencias de la película un valor subjetivo: Van Sant utiliza el audio de forma simbólica en el primer encuentro sexual de la pareja. El director aprovecha el eco generado por la aceleración de un tren en el exterior para resolver la secuencia con un plano fijo que muestra el rostro complacido de Roberto, el latino que se acuesta con Walt¹⁸⁴.

De forma análoga, Jia Zhang Ke en *Naturaleza Muerta* (Sanxia haoren, 2006) recurre a la matemática coordinación en los trabajos de demolición del protagonista masculino (Han Sanming) y el resto de sus compañeros para dar forma a un patrón rítmico que resuena sobre la antigua ciudad de Fengjie.

¹⁸² Declaraciones de David Lynch recogidas en CASAS, Quim: *David Lynch*. Madrid, Cátedra, Colección Signo e Imagen, 1ª edición, 2007, p. 99.

¹⁸³ Supuestamente diegéticos, en realidad, ya que su fuente nunca es visible, si bien son perfectamente probables por lo que nos muestra la imagen.

¹⁸⁴ Un uso simbólico que puede resultar bastante obvio, especialmente si lo comparamos con el repertorio de fórmulas que encontraremos posteriormente en su filmografía. A ellos nos volveremos a referir a lo largo de este estudio.

En otros casos, en obras como *En la ciudad de Sylvia* (En la ciudad de Sylvia, 2007) de José Luis Guerín, la opción de prescindir de la música responde a la búsqueda de la esencia de la ciudad europea contemporánea a través de sus sonidos.

He querido que la música esencial de la película fueran los tranvías, las bicicletas, las campanas, los timbres, las voces de la gente de lenguas diversas. He intentado dotarle de ritmo y sentido a los sonidos. Se pueden decir muchas cosas a través de los sonidos, mucho más sutilmente que con la música.¹⁸⁵

Un análisis de buena parte de los ejemplos citados a lo largo de este epígrafe demuestra que otra de las opciones más habituales en la adopción por parte de los ruidos de funciones propias de la música se consigue a partir de la organización en las etapas de edición y postproducción de la aleatoriedad que caracteriza al sonido directo desde una severa manipulación del registro original, hasta conseguir que ese caos sonoro adopte “formas musicales”. Kristian Eidnes Andersen, diseñador de sonido de *Anticristo* (Antichrist, 2009) de Lars von Trier afirma que el tratamiento sonoro de la película fue una mezcla de diseño de sonido y música de fondo ejecutada por instrumentos inventados a partir de elementos orgánicos como piedras, ramas, silbidos generados a partir de hojas, etc. Una vez registrados, estos sonidos se cargaban en un *sampler* para ser manipulados desde parámetros musicales¹⁸⁶. Andersen emplea como ejemplo el habitual recurso de bajar varias octavas la muestra como fórmula para que ésta adquiriera una apariencia sombría.

A pesar de que las herramientas de procesado de audio digitales nos ofrecen cada día mayores posibilidades de modulación de todo tipo de sonidos y nos permiten incluso modificar éstos, como vemos, desde parámetros musicales, es el componente rítmico del que con más frecuencia se valen los ruidos para acceder a funciones que suele cumplir la música. Posiblemente ésta sea la forma más asequible (a partir de la

¹⁸⁵ *Profeta en Venecia*: entrevista de Rocío García a José Luis Guerín. El País, 27-07-2007, p. 38.

¹⁸⁶ *El sonido y la música de Anticristo*, extras de la edición videográfica de Cameo Media, 2010.

simple repetición, de la creación de bucles sonoros, etc.) para la creación de ese orden o estructura que diferencia al discurso musical del sonido natural.

Encontramos una aplicación literal y con un acusado tono experimental de estos conceptos en el arranque de *La Hamaca Paraguaya* (La Hamaca Paraguaya, 2006) de Paz Encina. Sobre el primer plano de la película, escuchamos un bucle generado a partir de sonidos como el ladrido de la perra o el canto del gallo para dar forma a un patrón reconocible, en un tratamiento de los ambientes que recuerda al trabajo con muestras que utiliza la música electrónica.

Otro ejemplo de este tipo de suplantación de funciones está presente en una obra tan peculiar como *Delicatessen* (Delicatessen, 1991) de los franceses Jean Pierre Jeunet y Marc Caro, una comedia negra centrada en la difícil vida de una comunidad de vecinos en la que escasean los alimentos. En una de las secuencias más celebradas de la película, el patrón rítmico que generan los gemidos de una de las parejas del vecindario, transportados a través de los tubos de la calefacción del edificio, acaba imponiéndose sobre las distintas actividades que en ese momento desarrollan los vecinos, en una especie de concierto de ruidos orquestado en torno al acto sexual. Precisamente una de esas vecinas, que ensaya escalas con su violonchelo siguiendo el *tempo* del metrónomo, terminará igualmente por claudicar ante los ruidos, en un simbólico acto de sumisión por parte de la música.

Esta capacidad significativa que adquieren los ruidos cuando adoptan labores que habitualmente cumplen las músicas supone una curiosa inversión de un efectivo ejercicio presente en la etapa muda que llega hasta hoy gracias al cine de animación: el gran valor sinestésico de la música, capaz de imitar (suplantar) a los ruidos otorgando, por ejemplo, a caídas, golpes o explosiones una mayor expresividad.

3.1.3.2. Asimilación de tratamientos sonoros entre músicas y ruidos

Más allá de la adopción por parte de los ruidos de formas musicales, rítmicas o melódicas, en otros casos el intercambio de funciones deriva simplemente de la elección por parte de los creadores de vías poco transitadas, de la búsqueda desde los ruidos de nuevas fórmulas expresivas con las que cumplir una labor encomendada tradicionalmente a giros musicales estereotípicos. Frente a la “suplantación” por parte de los ruidos de atributos musicales que comentábamos en el epígrafe anterior, en este segundo caso se produce una (con)fusión de sonoridades. Carentes de rasgos musicales, la manera que encuentran los ruidos en esta segunda vía para resultar significativa es, en la mayor parte de los casos, resultar molestos, incómodos a través de una presencia excesiva. En otros, a través de una desnaturalización de las músicas que las acerca a los ruidos. De este modo, Olivier Assayas consigue crear en *Demonlover* (Demonlover, 2002) tensas escenas en las que la música queda suplantada por complejas composiciones a partir del sonido de las aceleraciones de los distintos vehículos. O bien consigue una continua sensación de mareo a partir de un zumbido musical en bucle generado por el grupo de rock americano Sonic Youth, difícilmente distinguible de los ruidos que rodean la escena.

En *Demonlover* quería que el sonido y la música fueran lo mismo. Para mí la música y el diseño de sonido son lo mismo. Sobre todo desde que empleamos las mismas herramientas, como *Protools*, para editarlos. Fue la idea más elaborada de la película: cuando sonaba alguna melodía ésta tenía que proceder del diseño de sonido. Por eso llamé a Sonic Youth: podían convertir el ruido en melodía y ambos en un elemento narrativo fundamental¹⁸⁷.

¹⁸⁷ Entrevista a Olivier Assayas en SÁNCHEZ, Sergi: *Efectos de posición serial*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007, p. 316.

El propio Assayas, en esa línea de contaminación entre elementos sonoros, afirma en la misma entrevista buscar incluso en la voz del actor una cierta melodía, una cierta musicalidad¹⁸⁸.

De forma mucho más explícita expresa Jia Zhang Ke los efectos que intentaba conseguir a través del sonido en la recién citada *Naturaleza Muerta*, en un ejemplo modélico de aquello en lo que consiste la concepción sonora de un filme:

Para *Naturaleza Muerta* repetimos algunas tomas de sonido de determinados diálogos en un estudio. A continuación, le pedí al compositor taiwanés Lim Giong, que ya había escrito la música para *The World*, que trabajara con sonoridades en consonancia con los acentos dialectales locales, para que la sonoridad fuera a la vez modesta, anclada en esa realidad, y tuviera efectos de disonancia. El ritmo particular del dialecto local es un elemento importante. Eso permitía crear un contrapunto muy intenso con los fragmentos que tomamos prestados de una ópera de Sichuan, *A la orilla del agua*, basada en la gran novela de caballería del mismo título. [...] La mezcla entre las pistas sonoras es muy importante en la película, había que entrelazar los ruidos, las voces, las músicas originales y las músicas clásicas. Corriendo el riesgo de caer en la cacofonía, y al mismo tiempo buscándola. También intenté que conjuntaran, aunque de una forma contrastada, la imagen y la banda sonora. Exactamente pretendí oponer la majestuosa belleza del río Yang Tsé y el jaleo de la banda sonora.¹⁸⁹

Una tímida presencia de la música puede resultar tremendamente eficaz en el relato pero difícilmente pueden conseguirlo los ruidos, condenados a la disolución entre el resto de elementos sonoros por los procesos de discriminación de nuestro sistema perceptivo. Son escasos los usos en los que estos sonidos pueden actuar desde el fondo de la mezcla. De ellos hablaremos cuando nos refiramos a su capacidad sensorial.

¹⁸⁸ Entrevista a Olivier Assayas. *Ibidem*, p. 310.

¹⁸⁹ Declaraciones de Jia Zhang Ke recogidas en Hong Kong el 4 de abril de 2007, extraídas de "Cahiers du Cinéma España" nº 3. Julio-Agosto, 2007, pp. 27-28. Traducción de Núria Pujol.

3.1.3.3. Subordinación de la voz al resto de elementos sonoros

Finalmente, el cine contemporáneo nos deja ejemplos de otra alteración de esa jerarquía organizada, como se apuntaba antes, desde puntuales negaciones del vococentrismo dominante. Si en la ascensión de los ruidos a un primer plano sonoro ha tenido una importancia esencial el desarrollo de herramientas digitales, en la subordinación de la voz a la música hay que hablar (aunque su influencia sea mucho más modesta en este caso y los ejemplos bastante menos habituales) de la influencia de estilos o tendencias musicales de las dos últimas décadas. *El club de la lucha* (Fight Club, 1999) de David Fincher nos deja ejemplos de cómo músicas ajenas a la diégesis terminan por imponer su métrica sobre la voz de los personajes, creando una especie de recitado que nos remite a estilos musicales como el *hip hop*. Se puede percibir de forma muy sutil en dos secuencias de la película que ven reforzado su tono cómico gracias a este uso¹⁹⁰.

Cuando esta idea es llevada al extremo y los elementos subordinados a la música no son sólo sonoros, sino también visuales, entramos en el pantanoso debate del efecto clip, tan atacado entre críticos y teóricos, en una defensa encendida de la pureza del lenguaje cinematográfico que teme una infección de los modos de narración televisivos. En ocasiones, el papel de puntuación del sonido es tan marcado que termina por imponerse sobre la imagen en una inversión de roles. En *Corre Lola, corre* (Lola Rennt, 1998), Tom Tykwer subordina en ocasiones el cambio de plano a la estructura rítmica de la música, en una opción estética que parece adecuada para un relato influenciado por una narrativa más cercana al videojuego que, por ejemplo, a la novela.

¹⁹⁰ La primera es aquella en la que el protagonista (interpretado por Edward Norton) compra a través del teléfono y con la ayuda de un catálogo el mobiliario de su nueva casa. La segunda, en la que explica la naturaleza y las contradicciones de su trabajo. El director emplea estos recursos como un juego burlesco, empleando músicas simples totalmente funcionales, ajenas a la concepción musical global del filme.

3.2. Continuo sonoro

El progresivo debilitamiento de la línea que separa los distintos elementos audibles dificulta cada vez más el estudio aislado de cada uno de los componentes de la banda de sonido. Esta causa se suma además al cambio estructural que ha supuesto la progresiva sustitución en la película de una idea musical homogénea por una idea sonora global. Por todo ello, la idea de *continuo sonoro* inaugurada por Michel Fano (que tantas veces encontramos asociada al sonido cinematográfico) se impone como uno de los rasgos más acentuados en la nueva concepción sonora dentro del discurso fílmico contemporáneo. Las razones no debemos buscarlas sólo en las semejanzas en lo acústico que pueden presentar, por ejemplo, músicas electrónicas y ruidos (especialmente desde la implantación del digital), sino también, como hemos comprobado en el punto anterior, en esa progresiva contaminación y confusión de funciones con respecto a los marcados roles de la estructura clásica.

Existen además otros factores que demuestran que este modelo no es exclusivo del medio cinematográfico, sino que se consolida como una tendencia en otros ámbitos en los que intervienen elementos sonoros, lo que parece reforzar la vigencia del modelo durante años. Entre estos factores se pueden apuntar algunos tecnológicos de los que

ya se ha hablado. El “modelo multipista”, que permite un trabajo por superposición de capas sonoras de muy distinta naturaleza, o incluso la arquitectura de la mayor parte del *software* para la reproducción de música¹⁹¹ demuestran una tendencia muy acusada hacia la fusión de los materiales sonoros más heterogéneos en un discurso continuo.

Debemos tener en cuenta igualmente factores musicales, como la (con)fusión música/ruido en estilos como el *noise-pop* o el citado *glitch*. Esta idea de discurso continuo se puede apreciar incluso en la música culta contemporánea, que ha perdido interés por sus posibilidades para generar estructuras con el empleo de simetrías, temas y variaciones y que, por contra, defiende una concepción temporal pura, “un tiempo en el que las ideas o figuras se presentan más como progresión de pulsaciones o como evolución del *continuum* sonoro que como organización estructural”¹⁹². Las fronteras sonoras en la música contemporánea ya no están tan claras y es cada vez más frecuente la aparición de nuevos materiales que llaman a la puerta. En estos conceptos y no en el uso de sonoridades propias de las músicas atonales o politonales que demandaban Eisler y Adorno es donde se puede ver cierta influencia o ideas compartidas entre la música autónoma contemporánea y la cinematográfica. Es decir, puntos de encuentro en la concepción sonora de ambas o en ideas y planteamientos conjuntos, como ese discurso continuo y contaminado por otros elementos sonoros.

Existen también otras pautas, ya no de producción o creación, sino de escucha que refuerzan esa noción de discurso ininterrumpido y demuestran un cambio en las relaciones del oyente con la música: el concepto de sesión de los *djs*, planteada como mezcla de piezas preexistentes en un discurso sin fragmentación alguna o fenómenos como la ambientación o el hilo musicales que han provocado que la omnipresencia de melodías en todo tipo de espacios haya modificado incluso nuestros hábitos de escucha.

Tampoco debemos olvidar por último otros factores que pueden parecer menores o no tan evidentes. Entre ellos habría que destacar cuestiones perceptivas a

¹⁹¹ Programas como iTunes o Winamp incluyen la posibilidad de generar listas de reproducción (*playlists*) a partir de las cuales el programa genera una mezcla propia aplicando un orden preestablecido o aleatorio a los temas y creando fundidos entre los mismos.

¹⁹² ALCALDE: *Música y Comunicación*, pp. 60-61.

considerar cuando nos enfrentamos a un discurso como el cinematográfico. La incidencia en el carácter temporal de la música en concreto y del sonido en general está respaldada, por un lado, por las características de nuestro sistema perceptivo.

Aunque oímos los hechos de la realidad como sucesos distinguibles, es más frecuente que los escuchemos como elementos pertenecientes a un continuo sonoro más amplio, que surgen del trasfondo, se deslizan hasta el primer plano de la atención, y acaban volviendo a sumergirse bajo el umbral de la percepción o se limitan a rondar en los límites de la sensación consciente.¹⁹³

Y por otro, por las características de la narración cinematográfica. El sonido no dispone de una unidad de medida “neutra” como la que tiene la imagen desde que aparece el montaje y, aunque desde hace varias décadas se montan sonidos, no se puede hablar propiamente de un plano de sonido como equivalente al plano de imagen¹⁹⁴, sino más bien de un discurso continuado, que se desarrolla en el tiempo. Tampoco dispone el sonido de un espacio concreto como ocurre con las imágenes, limitadas por el cuadro, sino que permite la superposición de distintos estratos sonoros a partir de un proceso aditivo.

Por todo ello, resulta especialmente complicado llevar a cabo un análisis independiente de los distintos elementos y el estudio del sonido cinematográfico como un *continuum* parece imponerse como la mejor elección.

3.2.1. Música ambiental: acercamiento entre música y/o efectos sonoros

Una de las tareas habituales encomendadas en el cine a la música ha sido la creación de ambientes, cargar a las diferentes escenas de la película de una atmósfera

¹⁹³ MACONIE, Robin: o.c., pp. 45-46.

¹⁹⁴ CHION: *La audiovisión*, pp. 45-46.

concreta, razón por la cual las *cue-sheets*¹⁹⁵ de la etapa muda se catalogaban por *moods*, es decir, por climas. Las músicas ambientales que encontramos en producciones contemporáneas se caracterizan igualmente por ello; si bien, mientras en el primer cine éstas creaban o reforzaban el clima de la narración, de la historia contada desde fuera, las músicas ambientales en el cine contemporáneo se sitúan en un lugar mucho más difuso, fronterizo, creando atmósferas que en ocasiones remiten a la narración y en otras, en cambio, parecen emanar de la propia diégesis. Una práctica que deriva de ese aumento de la materialidad y la transensorialidad del sonido y que es fruto de la emancipación de los ruidos y de su progresiva fusión con la música.

En la aparición de estas músicas no sólo han jugado un papel fundamental nuevas herramientas digitales para el filtrado y la mezcla de las que hemos hablado; sino también, como afirma Ana María Sedeño Valdellós, el desarrollo de la música electrónica por su “inmenso poder y capacidad para manipular las propiedades perceptuales de los sonidos y jugar con la línea divisoria entre efectos sonoros y música”¹⁹⁶. La obra de Ridley Scott *Blade Runner* (Blade Runner, 1982), con música de Vangelis, suele apuntarse como la que inaugura realmente la aplicación al cine de este tipo de composiciones, eminentemente electrónicas, de aspecto amorfo y, gracias a ello, tremendamente moldeables y ágiles. Probablemente el gran logro de Vangelis en esta obra sea la consecución de un fondo sonoro ambivalente en el que música y ruidos parecen elementos indiferenciados.

¿Cuál puede ser la razón de la cercanía y la facilidad con la que ruidos y músicas electrónicas se mimetizan y camuflan entre sí? Probablemente el hecho de que en la actualidad ambos compartan determinadas sonoridades, como consecuencia de la tendencia de la electrónica a alejarse de los rasgos que tradicionalmente asociamos a la música para acercarse a la creación de texturas y espacios sonoros. Pero seguramente también exista otra razón de signo opuesto. Si hablamos de una cierta intrusión por

¹⁹⁵ Listado orientativo de canciones para los músicos de sala que podían acompañar a las distintas secuencias del filme.

¹⁹⁶ SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María: o.c., p. 63.

parte de la música electrónica en el ámbito de los ruidos, se puede hablar igualmente de una progresiva pérdida de protagonismo de los sonidos naturales (del sonido directo, en nuestro caso) y de la tendencia cada vez más acusada a la reconstrucción de esos sonidos desde “laboratorios digitales”, aprovechando las enormes ventajas a nivel de producción que éstos nos ofrecen; lo que en algunos casos tiene como contraprestación una desnaturalización y una homogeneización de rasgos sonoros en medios como el cinematográfico.

Como ejemplo de la consecución de ambientes a partir de elementos exclusivamente musicales (y con resultados más modestos que en el filme de Ridley Scott), encontramos obras como *Lost in translation* (*Lost in translation*, 2004) de Sofia Coppola, en la que el músico Kevin Shields¹⁹⁷ compone y recopila vaporosas melodías pop con las que apoyar la indescriptible mezcla de sensaciones que el *jet lag* y la confusión propia del enamoramiento provocan en la pareja protagonista. Algunos críticos como David Edelstein han ido más allá y han llegado a calificar una obra como *Gerry* (*Gerry*, 2002) de Gus Van Sant (a la que volveremos más adelante) como *ambient*, por su magnífico tratamiento sonoro de los ambientes¹⁹⁸. Si Sofia Coppola recurría a elementos musicales para recrear sensaciones, Van Sant consigue lo mismo esencialmente desde una cuidadosa y sutil manipulación del sonido directo, que dota además a su obra de una fuerte carga simbólica.

Una reflexión sobre la naturaleza de estas ambiguas piezas no pasa sólo por el análisis de su mayor cercanía a rasgos musicales o a sonidos con un referente real. También (y de manera esencial) debemos considerar lo que se han denominado escuchas ambientales, desatendidas o de fondo. Nos hemos habituado a estar sometidos a un *continuum* situado en el fondo del que rescatamos intermitentemente sonidos hasta la superficie para convertirlos en material significativo, o incluso en

¹⁹⁷ Destacada figura de la escena musical británica de los noventa con su grupo *My Bloody Valentine*, considerados por buena parte de la crítica como iniciadores del *noise-pop*, es decir, de la inclusión en la música pop/rock del ruido como elemento esencial.

¹⁹⁸ SÁNCHEZ, Sergi: *Efecto de posición serial*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007, p. 300.

material musical. Los motivos ambientales se convierten en un recurso tremendamente versátil cuando analizamos esta nueva forma poco consciente de enfrentarnos a los sonidos que nos rodean. Como afirma Ola Stockfelt, en este tipo de escucha el oyente es siempre el compositor definitivo:

Para que algo sea escuchado como música, la primera (y en definitiva, la única) precondition es que quien la escucha convierta ciertas vibraciones en sonidos, y algunos de ellos en sonidos musicales, para luego crear y aplicar el marco mental que transforme en una experiencia musical tanto los sonidos musicales efectivamente presentes como un gran número de sonidos ausentes pero percibidos, que crea él mismo a partir de su implicación, expectativas y deseo, a partir de su concepción de qué debe estar presente y qué no en una experiencia auditiva para ser reconocida como musical.¹⁹⁹

3.2.2. Capacidad transensorial de los sonidos

Estas músicas ambientales demuestran igualmente una pérdida de protagonismo de los componentes con un mayor valor sustantivo y estructural en la música tradicional: ritmo y melodía. Frente al aspecto horizontal de estos dos elementos, la música ambiental potencia una verticalidad obtenida habitualmente desde la superposición de capas sonoras.

Los valores verticales pueden ser percibidos bien de un modo estructural, por ejemplo como contrapunto, cadencia, acorde; bien de un modo sensorial, como simple superficie sonora en la que percibimos una textura, un color o una trama.²⁰⁰

Es precisamente este segundo aspecto, los valores sensoriales que se pueden conseguir desde esta simultaneidad, los que explota especialmente este tipo de música

¹⁹⁹ STOCKFELT, Ola: *La escucha de fondo como composición musical* en GARCÍA QUIÑONES, Marta (ed.): *La música que no se escucha. Aproximaciones a la escucha ambiental*, Orquesta del Caos, 2009, pp. 113-114.

²⁰⁰ ALCALDE: *Música y Comunicación*, p. 75.

en busca de sensaciones que consigan ir más allá del oído, de gran utilidad en la construcción de un discurso audiovisual.

Son aspectos que inmediatamente sugieren una afinidad con las cualidades formales del mensaje sonoro en general e incluso con la construcción de la imagen, y principalmente por la función expresiva que el color y la textura desempeñan en el acompañamiento del audiovisual al llevar a cabo transposiciones muy efectivas de un lenguaje a otro.²⁰¹

Una capacidad sinestésica que ejemplifica un verso de Fernando Pessoa empleado por Wim Wenders en *Lisboa Story*²⁰²: “en los días claros, hasta los sonidos brillan” y que en producciones recientes se traduce, por ejemplo, en la música compuesta por Howard Shore para las películas de David Cronenberg; unas composiciones que suelen crear ambientes más que puntuar o destacar por su carácter melódico, lo que está en perfecta consonancia con el cine del canadiense, director del tacto y amante de las texturas (no sólo musicales): las cicatrices de *Crash* (Crash, 1996) o la viscosidad en *eXistenZ* (eXistenZ, 1999).

Más allá de rasgos como la superposición y la verticalidad, la música en el cine contemporáneo parece buscar esa transensorialidad a través de su acercamiento una vez más al terreno de los ruidos, a la materialidad de cada escena o, sencillamente, a través de la consecución de esos valores cromáticos y de textura desde la manipulación de los registros sonoros de los elementos que circundan la imagen. Volviendo de nuevo a David Lynch, en *Carretera perdida* (Lost Highway, 1997) un zumbido continuo, casi imperceptible por la bajísima frecuencia en la que se sitúa, difícilmente distinguible del generado por el paso de la corriente en un aparato eléctrico, nos molesta a lo largo de la mayor parte del metraje. La obra de Lynch es una magnífica muestra de la manipulación de sonidos graves como elección de estilo, como rasgo minimalista, como

²⁰¹ *Ibidem.* p. 75.

²⁰² *Lisboa Story* (Lisboa Story, 1994).

ejemplo de reducción del discurso sonoro a una serie de materiales esenciales que demuestran un admirable dinamismo expresivo. Pero también una elección adecuada a la extraña atmósfera y la sensación de irrealidad que caracterizan las imágenes del director americano.

Una línea similar de tratamiento de texturas sonoras está presente en *Inland Empire* (Inland Empire, 2007), en la que Lynch juega con composiciones a partir de ruidos hiperbólicos y músicas en un conjunto difícil de desentrelazar, con un tratamiento sonoro equivalente a los experimentos que lleva a cabo con las texturas del vídeo digital en la parte visual de la película. En esta obra, el diseño sonoro parece especialmente ideado para desconcertar al espectador a través de una confusa creación de espacios sonoros. El director recurre en unas ocasiones a sonidos familiares que adquieren un tono extraño por la incongruencia de su emplazamiento; y en otras, al uso de sonidos de fondo velados que sugieren diversas localizaciones²⁰³.

El documental *Lynch* (Lynch, 2007) de BlackandWhite, que indaga en los complejos impulsos creativos que mueven la obra del director americano centrándose esencialmente en la gestación de *Inland Empire*, nos lleva en cualquier caso a la conclusión de que en su cine no existen certezas posibles, además de mostrarnos a un autor especialmente sensible ante todo tipo de estímulos sonoros²⁰⁴. Kim Cascone, colaborador en el diseño de sonido de *Corazón Salvaje* (Wild at Heart, 1990), se refiere a la facilidad con la que Lynch trasciende gracias al tratamiento sonoro lo real hasta conseguir que su relato se sitúe en un lugar indeterminado. Tratamiento asimismo en el que Cascone encuentra similitudes con el que practicaba en su cine Tarkovsky:

²⁰³ POWER, Dominic: *This is a story that happened today but I know it's tomorrow: David Lynch's Inland Empire*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, p. 54.

²⁰⁴ Más allá de una constante presencia de los auriculares mientras rueda, en la preparación de una de las salas en las que se va a rodar la película, Lynch conversa con cara de incomodidad con uno de los encargados de escenografía y le pregunta “¿qué es ese zumbido?” para segundos después él mismo descubrir la procedencia del leve ruido mientras sonrío a alguien fuera del cuadro: “Las luces. Joder, me están taladrando el cerebro.”

...nebulosas evocaciones fuera de campo de un tipo de espacio que siempre existe más allá de nuestra periferia, bien fuera de nuestro alcance o descartado como sonidos de fondo. Así es como su trabajo consigue un contagio viral: se aloja en tu sistema psíquico y empieza a difuminar tus sueños con la realidad. Esta frontera difusa es en la que la más interesante experiencia cinemática se produce y espera que los suficientemente curiosos la exploren. Así es como el sonido cinematográfico hace mayor daño, como infecta permanentemente el sonido huésped y altera nuestra experiencia perceptual de la vida.²⁰⁵

En un terreno análogo se inscribe el trabajo de un músico llegado al cine desde el pop electrónico, Thomas Bangalter, para la cruda *Irreversible* (Irréversible, 2002) de Gaspar Noé. En ella destaca la constante presencia de sonidos difusos conseguidos a partir de la manipulación de ondas simples de baja frecuencia (*drones*) que, a pesar de haber sido generados a través de un sintetizador, esquivan la apariencia y las funciones musicales y se encargan en cambio de generar un sonido circular (a partir de *loops*), inhóspito, cargado y oscuro que invade la mayor parte de la película y que contribuye a provocar la sensación de incomodidad que nos domina a lo largo de toda ella.

... el director de *Carne* (1991) encuentra la perfecta intersección entre la interferencia musical y el ruido visual. No por azar los primeros treinta minutos de *Irreversible* tienen un ruido de fondo –la banda sonora es de Thomas Bangalter, de Daft Punk- de una frecuencia de 28 hercios, casi inaudible, frecuencia a la que se produce un terremoto y que en humanos produce náuseas, vómitos y vértigo.²⁰⁶

Una práctica similar que ya fue empleada en su obra anterior, *Solo contra todos* (Seul contre tous, 1998), en la que la omnipresente voz en *off* del personaje protagonista está sutilmente mezclada con un fondo sonoro en el que estos registros de baja frecuencia reproducidos en bucle se combinan con ruidos inquietantes (disparos, gritos...) emplazados en un lejanísimo plano sonoro.

²⁰⁵ CASCONÉ, Kim: *Viral Space: The cinema of atmosphere*. Extraído de SMITH, Stefan: *The edge of perception: sound in Tarkovsky's Stalker*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, p. 43.

²⁰⁶ SÁNCHEZ, Sergi: *Efectos de posición serial*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007, pp. 293-294.

Ese proceso de desnaturalización de la música como tal para acercarse al terreno de los ruidos que comentábamos a propósito de *Irreversible* está presente también en obras de la directora francesa Claire Denis como *L'intrus* (L'intrus, 2004). En ella Stuart Staples, cantante del grupo pop Tindersticks, se encargó en solitario de la música, para lo que creó un *riff* de guitarra “droneado” (*sic*) que crece en arrebatos cada vez que aparece. La intención de Staples, según la directora, era desproveer de melodía a la película y convertir la música en un “taladro” de la misma²⁰⁷. En una línea similar podemos encuadrar el tratamiento sonoro empleando por von Trier en *Anticristo* (Antichrist, 2009), en la que, en palabras del *sound designer*, el sonido no trata de crear miedo, sino malestar²⁰⁸.

Si en el epígrafe dedicado a la inversión de roles entre los distintos elementos sonoros se hablaba de la necesidad de los ruidos de tener una presencia muy marcada en el conjunto sonoro de la película para resultar significativa, el cine de Noé, Lynch o el antes citado Assayas demuestra que existe una vía alternativa, poco transitada en la que estos sonidos pueden actuar desde un segundo o tercer plano. Este tratamiento sonoro ideal para enrarecer aún más ambientes herméticos y claustrofóbicos ha sido definido por parte de la crítica musical como *ILLbient*²⁰⁹. La adjetivación de estas músicas ambientales con términos impropios de la percepción auditiva (sonidos asmáticos, vaporosos, ácidos...) certifica en buena medida su capacidad transensorial.

3.2.3. Nuevos recursos de continuidad en el relato

Finalmente, es conveniente destacar la aparición de novedosos recursos con los que el sonido ha encontrado fórmulas inéditas para seguir articulando una continuidad

²⁰⁷ ARROBA, Álvaro (ed.): Claire Denis. *Fusión fría*. Festival Internacional de Cine de Gijón / Ocho y Medio, 2005, pp. 110-111.

²⁰⁸ Palabras de Kristian Eidnes Andersen en *El sonido y la música de Anticristo*, extras de la edición videográfica de Cameo Media, 2010.

²⁰⁹ Término nacido de la conjunción de *ILL* (enfermo) y *ambient*. Se transcribe con una combinación de mayúsculas y minúsculas como es empleado por algunos de los músicos a los que se incluye en esta corriente.

en la narración que oculte la verdadera naturaleza fragmentada del discurso. La música continúa siendo ese “pegamento” ideal con el que ensamblar el relato, si bien obras recientes revelan en unos casos nuevas fórmulas con las que asegurar esa continuidad; y en otros, demuestran cómo también los ruidos son capaces de adoptar funciones sintácticas.

3.2.3.1. Consecución de continuidad narrativa a través de la música

El cine contemporáneo ha buscado nuevas formas con las que reemplazar la unidad y continuidad que aportaba en el modelo clásico el *score* orquestal a partir del uso de *leitmotivs* y variaciones. La heterogeneidad musical de los filmes actuales, provocada en gran medida por una creciente presencia de la canción, ha debilitado el carácter integrador de la música dentro de la película. Por ello, algunos autores han desarrollado fórmulas con las que recuperar esa unidad desde recursos tan simples y eficaces como la naturalización de las músicas extradiegéticas que se escuchan en la obra a través de la ubicación (frecuentemente al inicio del relato) de otra pieza de rasgos similares (género, instrumentación o incluso distintas versiones de un mismo tema) en la propia diégesis. En este epígrafe nos referiremos a lo que podríamos catalogar como una tercera vía, caracterizada por tratamientos más sutiles que aprovechan especialmente las ventajas de las nuevas herramientas de postproducción de audio.

Como ejemplo de estos nuevos usos podemos hablar del cuidado tratamiento que lleva a cabo Jia Zhang Ke en *The World* (Shijie, 2004). En ella el director emplea músicas de lógica extradiegética que, sin embargo, reciben un tratamiento diegético. El aspecto de estas piezas va mutando a lo largo de los complejos planos secuencia de la obra gracias a un curioso ejercicio de ecualización que aporta al sonido gravedad y cercanía en el plano corto y un aspecto brillante y lejano en el plano abierto. Con ello consigue reforzar la relación entre música e imágenes a través de trabajo de mezcla que

naturaliza la presencia de la primera desde un tratamiento sonoro propio de la materialidad de los ruidos.

3.2.3.2. Consecución de continuidad narrativa a través de los ruidos

Frente a la habitual recurrencia a la música que demostraba el cine clásico para cubrir labores de yuxtaposición, la narración contemporánea también explota de forma admirable los ruidos para coser las costuras del relato. Si el tratamiento musical ha demostrado que es capaz de estratificar la ficción en varios niveles (de lo diegético a lo extradiegético), los ruidos se han revelado como un valioso nexo que flexibiliza la transición del relato desde lo real a lo soñado y viceversa. Un recurso presente en obras como *La infancia de Iván* (Ivanovo detstvo, 1962), en la que Andrei Tarkovsky emplea el sonido de un goteo para, en unas ocasiones, introducir los sueños del protagonista y, en otras, recrear el mundo onírico del niño únicamente a través de sonidos, frente al mundo real que nos devuelve la imagen²¹⁰. Las novedades técnicas de las últimas décadas han permitido una puesta al día de todas estas fórmulas con las que el sonido consigue dinámicas transiciones entre la realidad y el sueño. En *¡Olvídate de mí!*, Michel Gondry emplea una efectiva fórmula en la que los espacios reales y mentales que conviven en la parte visual del filme creando imágenes oníricas, son diferenciados en el plano sonoro a través del contraste entre sonidos limpios y filtrados.

Bailar en la oscuridad (Dancer in the Dark, 2000) de Lars von Trier es una buena muestra de cómo estos sonidos diegéticos, además de cumplir funciones de continuidad entre espacios reales y mentales, pueden generar toda una estructura rítmica sobre la que sostener la música. La película nos habla de las dificultades de Selma (personaje interpretado por la cantante islandesa Björk, autora también de la música de la obra), para reunir el dinero necesario con el que pagar una operación que

²¹⁰ Iván se imagina en un frente de batalla poblado esencialmente por sonidos mientras la imagen nos devuelve a una sombría habitación en la que el movimiento de la linterna del chico nos muestra sólo partes de ella.

evite que la terrible enfermedad degenerativa que está dejándola ciega, le afecte también a su hijo. El avance de la oscuridad en los ojos de Selma agudiza su oído hasta convertir los ruidos de la fábrica en la que trabaja y de los trenes en su camino de vuelta a casa en una base rítmica que introduce inauditos números musicales con los que la protagonista se evade de su compleja situación. La presencia de estos ruidos en los dos “mundos” que conviven en la película no sólo permite una fluida transición de entrada y salida entre ambos, sino que además estructura con su *tempo* el propio número musical.

Como afirma Daniel Villamediana, la obra de autoras tan personales como Claire Denis, Lucrecia Martel o Teresa Villaverde demuestra que se puede crear un cine compuesto por algo más que simples emociones surgidas de una narración o de un conflicto. Este cine físico y sensorial deviene después en experiencia emocional, consiguiendo atmósferas extraordinarias a través de la mezcla del mundo interior de sus protagonistas con el mundo exterior. El cuidado trabajo sonoro en sus obras es una de las grandes claves para conseguir esa “realidad onírica o irreal”²¹¹.

²¹¹ VILLAMEDIANA, Daniel: *Por un cine tangible* en AAVV: *La propia voz. El cine sonoro de Lucrecia Martel*. Festival Internacional de Cine de Gijón (Colección Artefactos de Lectura), 2008, p. 34.

3.3. Narración y estructura

El relevante papel que el sonido juega en el avance narrativo del relato, así como en la consecución de su estructura son factores a los que se presta escasa atención cuando se aborda el análisis del filme, posiblemente por una combinación de causas entre las que podríamos resaltar la supremacía de la imagen, la naturalidad con la que músicas y efectos sonoros parecen desprenderse de ésta o el hecho de que el sonido esté necesariamente “encuadrado” por la imagen. Debido a todo ello, las labores narrativas de las que se encarga el sonido tienden en muchas ocasiones a ser integradas en el análisis de los elementos visuales de la obra. Sin embargo, el sonido resulta esencial para cumplir ambas funciones. No hay más que recordar que el vococentrismo sigue siendo el principal apoyo narrativo del relato y que la música cinematográfica siempre ha tenido un fuerte poder unificador gracias al uso de temas y variaciones a lo largo del filme.

Este epígrafe analiza los recursos con los que esta nueva concepción sonora consigue narrar y estructurar el relato desde fórmulas inéditas o renovadas. Para ello se examinan en primer lugar los nuevos caminos con los que los ruidos pueden transformarse en un sutil elemento narrativo; y en segundo lugar, se estudia cómo la

diversificación de músicas empleadas en el filme obliga en la actualidad a conseguir estructura por vías muy distintas a las tradicionales.

3.3.1. El sonido como elemento esencial en el avance narrativo del filme

Al inicio de este estudio comentábamos que una de las grandes ventajas de la utilización del sonido en el discurso audiovisual es la enorme carga semántica que permite conseguir desde una gran economía de medios. Su aportación a la hora de construir la narración no es, ni mucho menos, algo novedoso. El cine clásico, especialmente los géneros de suspense y terror, recurrieron constantemente a la combinación entre lo oído y lo no visto. Frente a la presencia de ruidos en primer término explotada por estas obras, la magnífica ampliación del espacio sonoro experimentada en los últimos años ha permitido al medio cinematográfico emplear el audio como soporte narrativo de forma mucho más sutil. Gracias a las posibilidades que ofrece la mezcla final, el sonido ha conseguido que ruidos con un propósito meramente naturalista adquieran un valor simbólico que favorece la dramaturgia. Un uso que el cine contemporáneo ha podido aprovechar aún en mayor medida gracias a la revolución tecnológica en las etapas de registro y postproducción de las últimas décadas y que ha favorecido, como afirma Barbara Flueckiger en su artículo sobre los Objetos Sonoros no Identificados (USO, *Unidentified Sound Object*)²¹², una multiplicidad de significados provocada por la procedencia y el aspecto difusos de estos sonidos. Una ambigüedad que era difícilmente aplicable, por ejemplo, a los cines de género, muy dominados por convenciones fijas²¹³.

En este epígrafe se proponen una serie de ejemplos que intentan reflejar cómo el sonido colabora de manera relevante en la construcción de la narración. A pesar de

²¹² FLUECKIGER, Barbara: *USO: The Unidentified Sound Object*. En *Sound Design-Die virtuelle Klangwelt des Films*. Traducción al inglés de Marcy Golberg. Marburg, 2ª edición, 2002.

²¹³ La autora asocia además esta multiplicidad semántica con el concepto de *open work* formulado por Umberto Eco.

que no estamos hablando de una aportación inédita en el discurso fílmico, sí veremos cómo el cine de autor demuestra también en este aspecto una capacidad de renovación o de radicalización de fórmulas preexistentes para regenerar de forma admirable los modos de narración convencionales.

3.3.1.1. *Nueva creación de espacio a través del sonido*

El trabajo del espacio sonoro ha sido empleado con asiduidad por el lenguaje cinematográfico gracias a las posibilidades narrativas derivadas de la constante interacción entre el campo y el fuera de campo. En este aspecto, el sonido ha demostrado una magnífica eficacia por su flexibilidad para moverse entre ambos espacios, así como por la economía de medios que exige²¹⁴.

La música y los ruidos siempre han contribuido a crear un espacio para la narración. Algo que el lenguaje ratifica con constantes ejemplos de la relación entre lo sonoro y lo espacial. En unos casos, la dificultad que entraña describir algo tan abstracto como el sonido nos lleva a emplear símiles espaciales, más concretos. Como afirma Anthony Storr en referencia a la música, “la descripción que hacemos del grado de los distintos tonos como «más alto», «más bajo» es una metáfora espacial moderna”²¹⁵. En otros casos, para definir su naturaleza expresiva empleamos términos con los que hacemos una transposición de rasgos espaciales: sonidos claustrofóbicos, herméticos... Y en otras ocasiones, utilizamos conceptos como ambientes, “presencias”²¹⁶ o el más habitual de espacios sonoros; hecho al que han contribuido una vez más herramientas digitales recientes como los citados espejos acústicos (*acoustic*

²¹⁴ El sonido resulta económico en todos los sentidos: las producciones independientes habitualmente han encontrado en el sonido un aliado con el que escamotear elementos de la narración que, por razones presupuestarias, eran inalcanzables para la producción. El concepto de económico hace referencia también a otro aspecto que hemos comentado en el inicio de este estudio: la extraordinaria economía comunicativa del sonido.

²¹⁵ STORR: *o.c.*, p. 216.

²¹⁶ “En *Cabeza Borradora* grabamos muchos ventiladores de aireación en el interior mismo de los conductos de ventilación... Después ralentizamos las grabaciones remezclando los bajos para crear esas “presencias”, que es el nombre con el que las bautizamos. Son ambientes sin ser realmente ambientes.” Declaraciones de David Lynch recogidas en CASAS, Quim: *o.c.*, pp. 98-99.

mirrors) que nos permiten, a través de ecualizaciones, simular el comportamiento de un determinado sonido en distintos emplazamientos²¹⁷. Frente a un valor espacial “simbólico” de la música conseguido a través del empleo de armonías, contrapuntos o tonalidades y que tiene su origen en la figura del poema sinfónico²¹⁸, los ruidos puede construir sensaciones espaciales a partir de la combinación de muestras sonoras provenientes de distintos puntos de la escena, lo que facilita la consecución de direccionalidad o recorrido.

A pesar de que los dispositivos tecnológicos han multiplicado las posibilidades en la consecución de estos espacios, de nuevo encontramos ejemplos de recursos con los que el sonido (gracias a una dosis importante de ingenio) ya contaba hace décadas. En este aspecto, la obra de Robert Bresson *Un condenado a muerte se ha escapado de la cárcel* (*Un condamné à mort s'est échappé* o *Le vent souffle où il veut*, 1956) resulta absolutamente ejemplar, ya que el sonido es la única herramienta que el director emplea para activar espacios que nunca vemos (patio exterior, celdas de compañeros...) así como para articular la fuga narrativamente a través de los ruidos: las referencias con las que cuentan los presos –y, por extensión, el espectador– en su escapada son sonoras, nunca visuales: los pasos del primer vigilante, el chirrido de la bicicleta del segundo o el sonido del tren se convierten en “pronombres sonoros” que suplen la ausencia física de los distintos personajes u objetos fuera de cuadro.

En el cine americano encontraríamos posteriormente un interesante ejercicio llevado a cabo por el montador y diseñador de sonido Walter Murch en sus trabajos para directores como Coppola. Esta práctica, denominada por el propio Murch con el término *worldizing* a partir de la reubicación de sonidos en nuevos espacios, implicaba el registro de éstos en sus “espacios naturales” gracias a ligeros equipos de grabación portátiles para después reproducirlos en una nueva ubicación y regrabarlos. Un

²¹⁷ Desde el tratamiento seco y brillante de un minúsculo cuarto de baño hasta el difuso de la nave central de una antigua catedral. Ambas, utilidades reales presentes en este tipo de aplicaciones.

²¹⁸ El poema sinfónico, en su intento por superar la abstracción de la materia sonora para asociarla a un significado concreto, está considerado el gran precursor de la música cinematográfica. Ver ALCALDE, Jesús: *Pautas para el estudio de los orígenes de la música cinematográfica*. Área Abierta nº 16, marzo 2007.

práctica que han seguido empleando diseñadores actuales como Ren Klyce en obras como *Seven* (Se7en, 1995) de David Fincher. Para Murch, este proceso de *worldizing* se presenta como un equivalente sonoro a la profundidad de campo fotográfica, ya que durante la mezcla permite “tener a foco” en cada momento el sonido que queramos, permitiendo alternar entre el sonido real y el reubicado (desenfocado, si mantenemos el simil visual)²¹⁹.

Éste no es el único concepto desarrollado por Murch que relaciona espacio y sonido a nivel tanto práctico como teórico²²⁰. Su concepto de *sonidos catalizadores* hace referencia a una solución sencilla para recrear desde el sonido espacios concretos. Cuando por razones, por ejemplo, de inteligibilidad es inconveniente usar sonidos para recrear lugares específicos, Murch apunta la posibilidad de emplear otros que estén asociados a entornos inconfundibles y que traerán consigo para el espectador de forma subconsciente el resto de sonidos propios del entorno que no conviene emplear.²²¹

Varios factores explican la magnífica ampliación del espacio sonoro que se ha producido en las últimas décadas. Debemos considerar en primer lugar la cada vez mayor complejidad del entramado sonoro que acompaña a la imagen; como hemos visto, caracterizado por una creciente heterogeneidad de elementos, combinaciones y funciones en la que destaca una mayor importancia de los ruidos.

En segundo lugar, sin alejarnos aún de esas músicas sin forma definida y de gran moldeabilidad de las que hemos hablado, posiblemente no existan sonoridades tan inmóviles como las de estas composiciones ambientales, en las que el tiempo parece suspendido. No debemos olvidar tampoco su cercanía con los ruidos, el elemento sonoro con mayores posibilidades espaciales en su conjunción con la imagen.

²¹⁹ UNDERWOOD, Mark: “*I wanted an electronic silence...*” *Musicality in sound design and the influences of new music on the process of sound design for film*. The Soundtrack, Number 1.3, Intellect Books, 2008, p. 206 y ONDAATJE, Michael: *El arte del montaje. Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. Plot, 2007, p. 145.

²²⁰ Además de un destacable currículo profesional como montador de imágenes y sonidos, la aportación teórica de Murch en el campo del montaje cinematográfico a través de obras como *En el momento del parpadeo* (In the blink of an eye, Ocho y Medio, 2003) es más que reseñable.

²²¹ ONDAATJE, Michael: *o.c.*, p. 278.

Por mucho que lo hayamos apuntado en diversas ocasiones, tampoco debemos desdeñar, por supuesto, la aportación del *Dolby* y de sistemas similares posteriores en la magnífica ampliación del campo sonoro (Chion emplea el concepto de *supercampo*). Esta expansión ha facilitado el establecimiento del nuevo orden antes citado, además de haber favorecido de forma indirecta incluso una modificación de la gramática del montaje cinematográfico, cada vez más fragmentado y alejado del estilo teatral gracias a la garantía de la unidad espacial que otorga el nuevo sonido²²². Frente a las limitaciones de la técnica pero también de la gramática clásica, caracterizada excesivamente por la inteligibilidad de los diálogos y por la supremacía de aquellos ruidos con un valor narrativo (dejando que, en un segundo plano, el resto cumpliera funciones casi “escenográficas”), la aparición de ese *supercampo* implica la consecución de un sonido más físico y sensual.

Este aspecto, la creación de espacio a través del sonido probablemente sea uno de los pocos rasgos en los que un discurso bastante alejado de la narración cinematográfica como el videoarte, encuentre con él puntos de conexión. El director francés Olivier Assayas hace referencia a ello al hablar del tratamiento sonoro empleado por el estadounidense Bill Viola.

Viola se apoderó, para sus instalaciones, del tratamiento que el cine hollywoodiense realizaba del sonido. Los ambientes estéreo y los volúmenes de reproducción que utiliza Viola están muy influenciados por el cine de consumo, sobre todo por el modo como el sonido es capaz de prolongar los márgenes de un determinado espacio visual. La mayoría de las instalaciones que nos muestran las galerías pueden considerarse como trabajos sobre el espacio sonoro.²²³

La cuidada creación de espacios sonoros suele ser un signo distintivo presente en autores que demuestran inquietud al enfrentarse a la parcela sonora en sus películas. A pesar de que la influencia de filmografías como la de Bresson puede seguir

²²² CHION: *La audiovisión*, pp. 142-143.

²²³ QUINTANA, Ángel: *Olivier Assayas. Líneas de fuga*. Festival de Cine de Gijón, 2003, p. 104.

considerándose un punto de referencia para afrontar el tratamiento de audio en filmes actuales, el diseño de sonido contemporáneo, al igual que otros elementos del relato, se caracteriza más por sugerir que por contar, desechando con ello las fórmulas y estructuras cerradas del discurso clásico en busca de un relato abierto. ¿Qué rasgos novedosos encontramos por tanto en el sonido contemporáneo que hayan actualizado este concepto de espacio sonoro? La nueva concepción ha demostrado que, frente a la creación de espacios concretos característica del cine clásico o de directores como Bresson, los autores contemporáneos han conseguido que ese espacio adquiriera un carácter simbólico. El trabajo de diseño actual consigue una multiplicación de posibilidades expresivas derivada de una compleja ubicación de los sonidos, como resultado de esa magnífica ampliación del espacio sonoro. La indiferenciación entre los sonidos de campo y de fuera de campo, así como la confusión entre los sonidos propiamente diegéticos y aquellos que provienen de la mente de los personajes han provocado una exponenciación semántica que facilita la consecución de ese relato abierto al que nos venimos refiriendo. En este sentido resulta especialmente interesante el juego que plantea Lars von Trier en una de las secuencias de *Anticristo*, en la que Ella (Charlotte Gainsbourg), tras oír el llanto de su hijo, le busca de forma desesperada en los alrededores de la casa de campo en la que se encuentran. Incapaz de ubicar la procedencia del llanto (que emana indistintamente desde distintos espacios fuera de campo), el personaje comprueba al encontrar al niño que el sonido simplemente estaba en su cabeza.

Un tratamiento equívoco presente ya en autores con un lenguaje tan estilizado como el de Tarkovsky, sobre quien Stefan Smith afirma que emplea en su cine el sonido para definir espacio, ya sea éste literal, psicológico o exista como realidad paralela. El director ruso, afirma también Smith, permite que el sonido tenga tiempo para

evolucionar, desarrollarse y construir espacio, habitualmente antes de que el espectador sea consciente de lo que ocurre visualmente.²²⁴

La emancipación de los ruidos a la que hacíamos referencia con anterioridad²²⁵ nos deja con frecuencia ejemplos en el cine oriental de las posibilidades simbólicas y también sensoriales de estos tratamientos sonoros. No sólo la manera de conjugar y filtrar permite a los encargados de sonido conformar estos “lugares sonoros”. Existe también un recurso esencial tan simple como arriesgado en el que pocos autores muestran atrevimiento para experimentar: la posición del micro en la escena. La experimentación en la etapa de mezcla y postproducción es una tarea reversible²²⁶, relativamente cómoda y apetecible. Sin embargo, una mala elección en la toma de sonido puede resultar nefasta para el conjunto de la obra²²⁷. Como nos confirma el sonidista Víctor Tendler, durante el rodaje se graba bastante material con el que experimentar durante la etapa de postproducción, pero no se suele arriesgar con el registro de los diálogos²²⁸. Por ello, tan sólo autores con una definida (y radical) concepción sonora de su película en la etapa de preproducción como Jia Zhang Ke son capaces de desarrollar estos interesantes y arriesgados ejercicios de estilo con el sonido²²⁹.

Prácticas similares a las del director chino están presentes en algunos filmes de Gus Van Sant, especialmente en *Elephant* (Elephant, 2003). En ella el director norteamericano opta por registrar los espacios sonoros que circundan la imagen en

²²⁴ SMITH, Stefan: *The edge of perception: Sound in Tarkovsky's Stalker*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, p. 43.

²²⁵ Ver 3.1.2.

²²⁶ Las tareas de edición y filtrado de los editores y multipistas actuales son definidas como “no destructivas”, se caracterizan por un trabajo que no manipula directamente la señal original, sino que aplica sobre ella distintas herramientas de procesamiento de forma similar a cómo el retoque de imágenes se articula a partir de capas independientes que se superponen a la imagen original, lo que permite una vuelta atrás en el proceso.

²²⁷ Películas como *Salto al vacío* (Salto al vacío, 1995) de Daniel Calparsolo demuestran cómo una incorrecta toma de sonido puede hipotecar toda una obra.

²²⁸ Entrevista personal con Víctor Tendler, Madrid-Buenos Aires (vía Skype), 12-03-10.

²²⁹ En este caso, nos referimos a los curiosos resultados que el director consigue en *The World* al “descenrar” la posición del micro con respecto a la acción. De ello se ha hablado en el epígrafe dedicado a la emancipación de los ruidos (epígrafe 3.1.2).

lugar de privilegiar los que proceden del cuadro; en otras ocasiones, aplica una especie de virados sonoros: “Leslie Shatz, el técnico de sonido, propuso grabar los diálogos en estéreo. Me pareció interesante que las voces de las personas que se encontraban, por ejemplo, a la derecha de la pantalla surgiesen del altavoz izquierdo”²³⁰. Mientras Zhang Ke crea espacios tremendamente vivos gracias al sonido, Van Sant consigue espacios extrañamente inquietantes por su irrealidad, al contradecir la unidad espacial de la que nos informa la imagen.

¿Se puede hablar entonces de una voluntad clara por crear espacio a través de estos sonidos? Quizá no de forma premeditada o prioritaria, ya que las prácticas que encontramos en las obras de estos autores no buscan tanto crear un espacio como generar una composición mucho más expresiva y sensorial desde una cuidadosa selección de los múltiples materiales sonoros que surgen desde ese espacio o que pueden asociarse a él.

3.3.1.2. El sonido como garante de economía narrativa en el plano visual

Uno de los rasgos más característicos de aquellos directores a los que se suele “etiquetar” como autores es la manera en la que planifican cada una de sus secuencias. Este particular “modo de ver” implica en algunos casos un diseño de sonido sobre el que sostener un punto de vista poco común para que la narración no se resienta en su alejamiento de los cánones del relato convencional.

En otros casos, estos directores desarrollan una peculiar gramática visual que termina por convertirse en un rasgo autoral fácilmente identificable. De nuevo el sonido se convierte en un elemento que flexibiliza la narrativa sincopada que impone la imagen.

²³⁰ Entrevista de Emmanuel Burdeau y Stéphane Delorme a Gus Van Sant (Cannes, 22 de mayo de 2006). “Cahiers du Cinéma” nº 616. Octubre, 2006. Extraído de “Cahiers du Cinéma España” nº 3. Julio-Agosto, 2007, p. 43. Traducción de Carlos Úcar.

3.3.1.2.1. Sobriedad narrativa

Autores contemporáneos esenciales como Jia Zhang Ke han convertido la sobriedad narrativa en una de las claves de su cine, demostrando que la simplificación de la vertiente visual del relato repercute de manera irremediable en un enriquecimiento de la parcela sonora. En su filmografía, el director chino desarrolla un lenguaje que evita la gramática clásica del plano-contraplano gracias a un magnífico sentido de la composición y a un cuidado uso del sonido que nos devuelve a Bresson²³¹. La economía que demuestra en el plano visual en la citada *The World* sólo es posible gracias a una magnífica activación del sonido fuera de campo, que carga toda la secuencia de información sin necesidad de movimientos de cámara ni cambio de plano alguno. Una postura muy similar a la que elige el taiwanés²³² Hou Hsiao-hsien en *Café Lumière* (Kôhî jikô, 2003), en la que también se desecha la dialéctica clásica en favor de un punto de vista fijo y eventuales panorámicas en las que el sonido fuera de campo complementa el discurso visual y aporta continuidad, creando imágenes de gran sensorialidad gracias a un rico diseño de sonido en el que el ruido de los trenes, las tormentas, las aves o las chicharras²³³ quedan privilegiados por la parquedad de los diálogos y la escasa presencia de músicas. En esta película el sonido es además un elemento sustancial en la narración, por ser el principal nexo de relación en la pareja de protagonistas: mientras Hajime (el personaje masculino) registra los sonidos de los trenes que cruzan la ciudad, Yôko (el femenino) investiga los orígenes de una composición musical. Un tratamiento que Hsiao-hsien mantiene incluso en una obra de encargo filmada en occidente como *El vuelo del globo rojo* (Le voyage du ballon rouge, 2008). La película, una libre adaptación del cortometraje *El globo rojo* (Le ballon rouge, 1956) de Albert Lamorisse, se encuadra dentro de las actividades

²³¹ No por casualidad la primera obra del director chino se llama *Pickpocket* (Xiao Wu, 1997) y supone una libre revisión de la obra del director francés.

²³² En realidad, Hou Hsiao-hsien nació también en China, pero se educó en Taiwán, por lo que suele ser considerado un director taiwanés.

²³³ De nuevo, los sonidos de la naturaleza habituales en el cine oriental.

celebradas por el Musée d'Orsay de París en el marco de su vigésimo aniversario. En ella, el taiwanés recurre una vez más a una destrucción del verbocentrismo en secuencias para las que no se busca una total inteligibilidad de los diálogos, inaudibles en algunos casos.

Con un discurso bastante alejado del propuesto por Zhang Ke y Hsiao-hsien encontramos también obras del iraní Abbas Kiarostami como *El viento nos llevará* (Bad ma ra khahad bord, 1999), que basan su obsesivo empleo del plano fijo en el uso del sonido fuera de campo y en un exacerbado vococentrismo. Del primer caso encontramos multitud de ejemplos en las conversaciones que mantiene el ingeniero Bezhad en los distintos trayectos en coche con los aldeanos del pueblo, a quienes en la mayor parte de los casos ni siquiera llegamos a ver. Del segundo, en sus también abundantes excursiones a la colina en busca de cobertura para su teléfono. A pesar de que la figura del personaje casi se pierde en el amplio paisaje que muestran los grandes planos generales, la voz de Bezhad se eleva en un primerísimo primer plano.

Un tratamiento desde ese obsesivo vococentrismo similar pero con intenciones muy distintas al que encontramos en *La Hamaca Paraguaya*. En la obra de Paz Encina, la situación de la voz en un primer término a pesar de la planificación con grandes planos generales y su utilización no sincrónica suspenden el relato en un tiempo difícil de fijar y, por tanto, en un estadio indefinido entre la real y lo imaginario²³⁴.

3.3.1.2.2. *Agilidad narrativa*

Finalmente es importante destacar el papel esencial que el sonido puede jugar como una herramienta con la que aportar mayor fluidez al discurso fílmico. Recursos como los empleados por Jim Jarmusch en *Extraños en el Paraíso* (Stranger than

²³⁴ Víctor Tendler, responsable del sonido junto a Guido Beremblum, hace referencia al sistema de trabajo que emplearon en esta producción. Véase Anexo III.

Paradise, 1984), en la que el director norteamericano demuestra cómo con una gran economía de recursos el sonido es capaz de generar las elipsis temporales que estructuran el relato. La alternancia en un televisor de los sonidos propios de una retransmisión deportiva, una película de ciencia ficción o unos dibujos animados, unidos a ligeros cambios de iluminación frente al estatismo del personaje en un plano que permanece fijo es suficiente para expresar la abulia, la apatía y la falta de expectativas que dominan a los personajes, en esa América rural a la que llega la prima húngara del protagonista y que el director denomina con gran cinismo “Paraíso”²³⁵.

En otras ocasiones la inmediatez con la que percibimos el sonido hace posibles ejercicios narrativos como los que encontramos en *Réquiem por un sueño* (Requiem for a dream, 2000) de Darren Aronofsky. A lo largo del filme, el director americano simplifica de manera elegante los momentos en los que la pareja protagonista se inyecta sus habituales dosis de heroína con un precipitado montaje en el que con escasos planos se nos muestra la preparación de las sustancias, así como las simbólicas reacciones de los efectos provocados por la droga en el cuerpo de los jóvenes. Para ello, Aronofsky puntúa cada uno de estos planos con ruidos hiperbólicos que refuerzan pero también facilitan la comprensión del vertiginoso discurso visual gracias a la mayor agilidad perceptiva del oído.

3.3.1.3. Capacidad evocadora del sonido

La potencia evocadora del sonido es mucho más fuerte que la de la fotografía, y la grabadora siempre está a mano.²³⁶

²³⁵ El concepto irónico de *Paraíso* no sólo está presente en el título de la película, sino también en el rótulo que abre el tercer y último acto de la película, el que relata la llegada de los personajes a Florida. Jarmusch refuerza ese tono sarcástico con el empleo de unas imágenes gélidas y de una pieza de cuerdas atonal bastante alejada de los estereotipos sonoro y visual con el que se suele representar Florida.

²³⁶ Jean Goudier, diseñador de sonido que ha trabajado con Roman Polanski, Patrice Leconte, Nikita Mikhalkov u Oliver Stone entre otros. Cita extraída de JULLIER, Laurent: o.c., p. 88.

La capacidad del sonido para contar historias queda ejemplificada en una magnífica secuencia de *Lisboa Story* (Lisbon Story , 1994) de Wim Wenders. En ella el protagonista, el ingeniero de sonido Phillip Winter, juega con un grupo de niños a los que propone inventar una historia exclusivamente a través de los sonidos que él crea en la habitación contigua. La película, que relata la llegada a Lisboa del citado ingeniero con el cometido de registrar los sonidos de una cinta rodada previamente por el director Friedrich Monroe con una antigua cámara de manivela, se convierte en una interesante reflexión sobre la naturaleza del sonido. A través del personaje de Winter, Wenders lanza reflexiones sobre la capacidad evocadora del sonido (“escucho sin mirar y así, veo”), sobre el carácter unívoco de la imagen frente a lo inmaterial y envolvente del sonido (“¿quién pudiera vivir como los sonidos, entre las cosas sin pertenecerles?”) o sobre la viveza de éste frente al carácter fantasmal de la imagen fotográfica: el microfonista afirma que registrar las imágenes de un lugar no hace sino alejarnos de él, como si éste se evaporase a la manera de un fantasma; el sonido en cambio es el elemento que consigue sacar a esas imágenes de las tinieblas. En el viaje de Winter hacia a la capital portuguesa que Wenders utiliza como base para los créditos iniciales, escuchamos un *zapping* radiofónico que nos revela el sonido como uno de los rasgos más característicos de un país. Frente a la práctica inalterabilidad del paisaje a lo largo de todo el trayecto, los sonidos sí cambian. Así, tras una amalgama de músicas en todo tipo de lenguas europeas, a su paso por España, la radio del coche (curiosamente) nos devuelve la retransmisión de un partido de fútbol.

Esta capacidad ni es novedosa ni exclusiva del medio cinematográfico (no hay más que pensar en los seriales radiofónicos). Existen a lo largo de décadas anteriores ejemplos suficientes que demuestran la capacidad del sonido en este ámbito, desde la facultad de recreación del mundo surreal ya apuntado en *La infancia de Iván* hasta la capacidad de reconstrucción de la realidad en *La Conversación* (The Conversation, 1974), en la que Coppola y el encargado de sonido Walter Murch demuestran la habilidad de los sonidos registrados para generar imágenes (mentales, en este caso) en

el progresivo proceso de enloquecimiento que sufre Harry Caul (Gene Hackman), el detective encargado de registrar en diversas grabaciones las conversaciones de una pareja.

Los escritos teóricos de Murch son una vez más especialmente interesantes en sus reflexiones acerca de la capacidad evocadora del sonido. En ellos establece, por ejemplo, similitudes entre la labor del director de fotografía y el mezclador, aduciendo que la mezcla de sonido permite jugar con una paleta con la que se iluminan u oscurecen determinados sonidos de la acción, de forma análoga a como el director de fotografía selecciona con sus luces aquello que quiere resaltar en la imagen; con la ventaja adicional, en el caso del sonido, de que la mezcla ofrece una mayor flexibilidad para modificar la jerarquía de los sonidos grabados mientras la luz, una vez registrada, permite hacer escasos cambios²³⁷. En otras ocasiones, Murch hace referencia a la capacidad sinestésica del sonido asociando los conceptos de color (timbre) en la instrumentación y la tonalidad de la imagen. Usando como ejemplo la conocida secuencia de las *walkirias* en *Apocalypse Now* (*Apocalypse Now*, 1979), Murch relata cómo en la etapa de montaje se probó con una grabación distinta de la pieza que se usó definitivamente. A pesar de ser métricamente casi exactas, la primera grabación, que otorgaba mayor protagonismo a las cuerdas, no funcionó con las imágenes mientras la segunda, en la que destacaban los metales, resultó encajar de forma precisa²³⁸.

En la actualidad, filmografías como la de Lucrecia Martel demuestran de nuevo cómo la combinación de los inhabituales puntos de vista que adopta la cámara con el sutil empleo de los sonidos que rodean cada escena son esenciales para cargar al relato de sensaciones que trascienden no sólo lo sonoro, sino también lo visual. Como afirma Eulàlia Iglesias:

²³⁷ ONDAATJE, Michael: o.c., p. 142.

²³⁸ *Ibidem*, pp. 281-282.

En el inicio de *La Ciénaga* el sonido de las cigarras, que evoca el momento más tórrido del verano, se combina con el de los truenos que anuncian una tormenta. En el cine de Martel el sonido juega un papel fundamental y nos permite introducirnos en un ambiente mucho antes de que entremos en la historia. En un ambiente de veranos bochornosos y agobiantes. Porque en sus películas quizá haga sol, pero no buen tiempo.²³⁹

Desde recursos análogos, cineastas como Fatih Akin demuestran en obras como *Cruzando el puente. Los sonidos de Estambul* (*Crossing the Bridge. The Sound of Istanbul*, 2005) que la amalgama de ruidos y músicas que fluyen desde las calles de la metrópoli turca son capaces de trasladarnos la simbólica naturaleza de una ciudad que actúa como puente entre oriente y occidente.

Siguiendo la clave del muecín, al atardecer, el borboteo de los samovares, el rechinar de las vías del tranvía, las voces que llaman a otras voces en el interior de los edificios desportillados, el rasgueo de los laúdes y el tableteo de las fichas de la *tavla* que unen a jóvenes y viejos ante las mesas de mármol de los cafés anuncian los ritmos o *ûsul* de cinco y siete octavas que desgajan la regularidad de los tiempos de tres occidentales. En el hiato que separa el crisol de músicas en las que se despliega Estambul y la tradición occidental, el cine de Fatih Akin encuentra su razón de ser en un progresivo acercamiento a la orilla ciega a través del encuentro entre la música y las potencias de la noche.²⁴⁰

Por su parte, la filmografía de la francesa Claire Denis se apoya de forma similar en el sonido para conseguir obras en las que la mirada trasciende lo visual hacia lo táctil gracias a la cercanía de la cámara a la piel de los personajes. Mientras el ojo se centra en los lunares o las nuca de los personajes, el oído prioriza de forma paralela las respiraciones, los susurros o los jadeos.

²³⁹ IGLESIAS, Eulàlia: *Esos veranos tan largos, tan cálidos* en AAVV: *La propia voz. El cine sonoro de Lucrecia Martel*. Festival Internacional de Cine de Gijón (Colección Artefactos de Lectura), 2008, p. 58.

²⁴⁰ PINTOR, Iván: *Paisajes del éxodo*. Extraído de KOVACSICS, Violeta (ed.): *Fatih Akin, El hogar errante*. Festival Internacional de Cine de Gijón, 2009, p. 68.

Otro de los aspectos en los que el tratamiento sonoro contemporáneo sigue demostrando sus grandes posibilidades narrativas gracias a la ampliación del espacio de la escena a través del sonido lo encontramos en la activación del fuera de campo. Más allá de conocidas fórmulas con las que los géneros de terror o suspense crearon toda una gramática para explotar narrativamente el uso del fuera de campo, éste también era un eficaz recurso con el que el cine clásico esquivaba en muchas ocasiones los tijeretazos de los censores a través de un pudoroso movimiento de cámara unido a la ascensión de la música. Producciones recientes demuestran en la actualidad cómo muchos autores se sirven de este recurso para evitar una imagen explícita en favor de un sonido presente. En unos casos, esta práctica se emplea como potenciador expresivo; en otras, como subterfugio con el que aplicar una “autocensura”, evitando el aspecto excesivamente orgánico de la parte visual. Estos procedimientos son habituales en la obra de Michael Haneke, autor cuya filmografía lleva a cabo un complejo análisis de las múltiples formas en las que se puede presentar la violencia. Su cine destaca por crear en el espectador una constante sensación de malestar ya que, sin desechar la agresión física, explora otras formas de violencia que el director alemán insinúa que pueden aflorar en cualquier ser humano ante determinadas situaciones. Por ello, en sus obras el sonido se convierte en un magnífico aliado con el que contar sin mostrar, evitando un cine excesivamente escabroso que aleje al espectador de la reflexión última que sus películas proponen. De este modo ya en su primer trabajo, *El vídeo de Benny* (*Benny's Video*, 1992), observamos cómo Haneke arranca con un tratamiento del asesinato fuera de cuadro frente a un sonido totalmente explícito. Un recurso que se ha convertido en habitual en todas aquellas películas que utilizan el tema de las *snuff movies*²⁴¹ como podemos ver en *Tesis* (*Tesis*, 1996) de Alejandro Amenábar. La imposibilidad de no escuchar unida al innato deseo por mirar propio del ser humano a los que se enfrenta la protagonista, son trasladados por empatía al espectador en una revisión del cine de suspense que consigue resultados de gran expresividad.

²⁴¹ Grabaciones reales de asesinatos que se distribuyen comercialmente de manera clandestina.

Por último, otro elemento de gran valor narrativo (también expresivo, por supuesto) en su conjunción con la imagen es el silencio. Como afirmaba Béla Balász, el silencio es uno de los elementos dramáticos más específicos del cine (sonoro), sin equivalentes comparables en otras manifestaciones artísticas como la pintura, la escultura, la literatura o, incluso, en el cine mudo u otros discursos sonoros, en los que la ausencia de sonido no se interpreta como silencio, sino como falta de acción o fin de discurso²⁴². Este silencio cinematográfico, que aumentó su valor expresivo con la aparición del *Dolby* y que no es propiamente silencio (precisamente por ello resulta tan expresivo), consigue generar en el espectador una incómoda sensación de amenaza, de miedo a ser descubierto como un *voyeur*²⁴³.

Tampoco debemos olvidar sin embargo las opciones que nos concede la vía opuesta. Ese silencio que no lo es puede convertirse en un magnífico recurso narrativo con el que contar sin palabras, en una propuesta abierta que requiere la colaboración cómplice del espectador. En la secuencia final de *Caché* (Caché, 2005), de nuevo Haneke combina un lejano plano general con un registro sonoro de ambiente en primer término que impide escuchar la conversación que vemos en el último término de la composición. Con ello sugiere y, al mismo tiempo, escamotea al espectador posiblemente la más cruel resolución del enigma central que propone la película. Haneke altera la habitual omnipresencia de la que goza el espectador alejando la cámara para aportarle únicamente un sonido estéril (ambiente con el murmullo lejano de los alumnos que abandonan el colegio junto al sonido del tráfico) que, a pesar de concordar absolutamente con el punto de vista de la cámara, nos resulta ilógico por la alteración de ese vococentrismo al que estamos habituados como espectadores. Un procedimiento empleado de manera similar por otra obra muy reciente como *Un tiro*

²⁴² BALÁSZ, Bela: Extracto de *Theory of the film: sound*. Consultado el 21-02-07 en <http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/art-of-sound.htm>.

²⁴³ CHION, Michel: *The silence of the Loudspeakers or why with Dolby Sound it is the film that listens to us?* Extraído de SIDER, Larry (ed.): *Soundscape: The School of Sound Lectures 1998-2001*. Wallflower Press, Londres, 2003, pp. 150-154.

en la cabeza (Un tiro en la cabeza, 2008) de Jaime Rosales, en la que las conversaciones se anulan tras elementos físicos como ventanas, en una elección que busca además un valor simbólico añadido que se tratará posteriormente en este estudio.

3.3.2. Nuevas fórmulas en la estructuración del relato

Una de las claves de la pervivencia a lo largo de la historia del cine del modelo musical postromántico seguramente resida en la capacidad estructuradora y homegeneizadora de sus composiciones para la pantalla. Por un lado, el empleo de temas y variaciones otorga al filme una serie de simetrías, paralelismos y contrastes capaces de crear un armazón invisible que facilita la comprensión del discurso. Por otro, la música siempre ha conseguido actuar en el relato como un adhesivo flexible capaz de ocultar las costuras de la narración. El papel subordinado de la música cinematográfica no ha impedido, en cambio, que ésta haya mantenido una magnífica autonomía para moverse libremente por el relato.

Sin embargo, el modelo ha sufrido cambios a lo largo de las últimas décadas. A pesar de que ese estilo de influencia postromántica sigue siendo una opción habitual, la música cinematográfica ha sufrido un progresivo proceso de heterogeneización, especialmente a causa de un gradual aumento de protagonismo por parte de las canciones. También como consecuencia de la contaminación de formas y funciones entre los distintos elementos sonoros antes comentada. Ambos factores han propiciado que (dejando a un lado el cine con fines estrictamente comerciales) cada vez sea más habitual encontrar una concepción sonora global para la película (equivalente, por ejemplo, a una idea de fotografía) que reemplaza a la concepción musical característica de la etapa clásica. Es obvio que debemos entender este tipo de afirmaciones con

cautela ya que, como afirma Gianluca Sergi²⁴⁴, la figura del diseñador de sonido (cada vez más habitual, pero aún no mayoritaria en producciones actuales) sigue apareciendo en créditos como parte del equipo técnico y no bajo el organigrama artístico, como ocurre, por ejemplo, con el compositor.

Las ventajas del modelo clásico de música cinematográfica son indudables. Autores como Russell Lack y Michel Chion coinciden en la capacidad de la música tonal para temporalizar la secuencia cinematográfica y en su poder de anticipación a través de pulsiones rítmicas y cadencias. Los valedores de la atonalidad por su parte, conscientes de las menores posibilidades de su discurso musical en la estructuración del relato, defienden la capacidad para generar esquemas desde las relaciones ocasionales, en un entramado irregular pero con puntos de encuentro a lo largo de la narración, así como desde el uso de parámetros poco explotados por la tonalidad, como los timbres y las texturas.

En cualquier caso, los fragmentos adireccionales pueden funcionar como franjas que sirvan de fondo estructural a cada plano, de manera que a una sucesión de planos acompañe la sucesión de distintas texturas o líneas sonoras. A su vez, estas franjas sonoras pueden cumplir funciones *leitmotívicas* o de identificación de climas emocionales, lugares, situaciones o personajes. A diferencia de la música tonal, que para esta aplicación emplea básicamente la herramienta melódica, la música atonal se sirve de componentes motívicos, tímbricos o texturales. Por último, esta secuencia de frisos sonoros, si está bien construida, puede cumplir uno de los cometidos principales de la música cinematográfica, como es conferir unidad a la película.²⁴⁵

Si bien no podemos afirmar que exista una influencia evidente de las fórmulas atonales en la consecución de esa concepción sonora global de la que hablábamos, sí podemos en cambio encontrar puntos en común entre ambas, no tanto en las

²⁴⁴ SERGI, Gianluca: *In defense of vulgarity: the place of sound effects in the Cinema*. Consultado en <http://www.filmsound.org/articles/sergi/sound-effects-place.htm> el 18-02-2007.

²⁴⁵ ARCOS, María de: *o.c.*, p. 135.

sonoridades como en el tratamiento de los correspondientes materiales sonoros; es decir, en el empleo de estructuras celulares y tratamientos minimalistas.

3.3.2.1. Estructuración del relato en varios niveles a través de la música

La música cinematográfica ha encontrado en el modelo actual novedosas fórmulas con las que fragmentar y organizar el relato en distintos estratos. En ocasiones, la música lo consigue a través de la conjunción de materiales sonoros de naturalezas distintas. De este modo, el trabajo del compositor Howard Shore para *Crash* (Crash, 1998) de David Cronenberg opone piezas de guitarra eléctrica y sintetizador a otras orquestales. La obra, en la que una joven pareja entra en contacto con un grupo de desquiciados que recrean míticos accidentes automovilísticos, queda segmentada en dos a partir del uso de unos u otros materiales. Mientras las piezas orquestales acompañan las secuencias de la pareja protagonista alejada del grupo, las eléctricas se encargan de ilustrar los momentos de locura en los que se escenifican los choques.

Más interesante resulta aún la elección de Paul Thomas Anderson en la exuberante *Magnolia* (Magnolia, 1999). La película cuenta, por un lado, con el score orquestal de Jon Brion; y, por otro, con las canciones compuestas para la película por la cantautora Aimee Mann. Mientras las piezas de Brion parecen encargarse de cumplir labores propias de la música cinematográfica según la concepción clásica (aportan refuerzo dramático, unidad, estructura...), las canciones de Mann la proveen de componente semántico, permitiéndonos encajar las múltiples piezas de la obra hasta encontrar el nexo común entre los personajes de una narración tan coral, cumpliendo así una labor esencial para la comprensión del filme. Lo que *a priori* podría parecer una táctica comercial frecuente en los últimos años para exprimir los grandes resultados económicos de las ediciones discográficas de música para cine, termina por

revelarse como una inusual combinación de dos *scores*²⁴⁶ con una facilidad para convivir y repartir funciones admirable.

Mientras directores como Cronenberg o Anderson encuentran en esta combinación de materiales musicales diversos el instrumento con el que diferenciar niveles o estados para favorecer la comprensión del relato; otros autores como Lynch recurren a ellos para hacer aún más complejo un discurso que, desde el planteamiento inicial, suele resultar bastante opaco. En *Inland Empire* (Inland Empire, 2007), el director americano vuelve a lugares transitados, sus habituales juegos entre realidad y sueño; en este caso, a través de la creación de una ficción dentro de otra ficción (cine dentro del cine). En ella Lynch emplea piezas orquestales difíciles de ubicar en un nivel de ficción concreto mientras presenciamos los ensayos y el rodaje de una película. Un mínimo conocimiento de la obra del director parece alejarnos de la idea de que se trate de música extradiegética añadida por Lynch a la película por el tono excesivamente meloso, ajeno completamente al tratamiento sonoro que tiene la obra. Sin embargo, el segundo nivel de ficción (la película cuyo rodaje presenciamos) tampoco parece una ubicación probable por dos razones: la presencia de esta música en un primer plano y la ausencia de elementos visuales que nos confirmen que ésta sea diegética. ¿De dónde proviene entonces esta música? Sin una respuesta cierta ante las dificultades que presentan los laberínticos relatos de Lynch, lo que sí parece apuntar esta pieza (y otros elementos que irán desfilando a lo largo de la película) es la existencia de un nivel de ficción intermedio, presenciado por nosotros como espectadores de *Inland Empire* pero también presente para los propios personajes de la película, en un limbo ficticio que se convierte en el elemento inquietante que vertebra toda la obra²⁴⁷.

²⁴⁶ También se puede considerar como tal al conjunto de canciones de Aimee Mann.

²⁴⁷ Dominic Power se plantea si la compleja estructura de historias dentro de otras historias no está recogida en realidad dentro de otra historia y todo está narrado desde el vinilo que vemos y escuchamos en el primer plano de la película y que anuncia: “ésta es la más larga emisión radiofónica”. POWER, Dominic: *This is a story that happened today but I know it's tomorrow: David Lynch's Inland Empire*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, pp. 53-55.

3.3.2.2. *Mimetización estructural música/relato*

No son demasiados los ejemplos pero sí podemos afirmar que en determinadas obras la música impone sus formas sobre la estructura del relato al que acompaña, produciéndose un proceso de mimetización entre lo visual y lo sonoro que tiende a asociarse a usos criticados como el efecto clip.

Periodistas más cercanos a la crítica musical que cinematográfica encuentran así en *Corre Lola, corre* (Lola rennt, 1998) de Tom Tykwer una narración en bucle, sin fin (pues nos ofrece tres discursos alternativos, tres variaciones de un mismo tema en una constante vuelta al punto de partida²⁴⁸), en una estructura característica de las composiciones de música electrónica contemporánea. Otros estudios ven en esta obra en cambio una herencia de la estructura del videojuego tradicional, con esas “tres vidas” a las que el jugador opta por partida²⁴⁹.

Es bastante frecuente escuchar que las películas de Claire Denis se asemejan en su narrativa a cualidades rítmicas o musicales asociadas a la improvisación del jazz. La propia directora, en cambio, encuentra muchos más puntos en común en su cine con las técnicas de *click & cut* de la música electrónica por sus extraños *crescendos*, a la vez que afirma que, tras un primer borrador del guión, empieza a recortarlo “porque no le suena musical”²⁵⁰. Lo que parece indudable es que la música es uno de los pilares esenciales en la gestación de sus películas. La directora considera su relación con el grupo pop Tindersticks, habituales creadores de la música de sus filmes, como un encuentro obligado de un grupo y una directora con unas ideas muy similares del ritmo y el paso del tiempo, para reforzar posteriormente esta idea comentando la extendida

²⁴⁸ SÁNCHEZ, Sergi: *Efecto de posición serial*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007, pp. 304-305.

²⁴⁹ *El sonido de la velocidad* (2002). Documental dirigido por María Rubin, escrito por Sergi Sánchez y producido por Canal + España. El libro de Alpha Decay toma el nombre del documental de María Rubin no por casualidad: el programa sirvió como germen para la elaboración de un libro sobre cine y música electrónica.

²⁵⁰ PANOZZO, Marcelo: *Rapsodia en azul (claro)* extraído de ARROBA, Álvaro (ed.): *Claire Denis. Fusión fría*. Festival Internacional de Cine de Gijón / Ocho y Medio, 2005, p. 106.

consideración (entre críticos de uno y otro ámbito) del cine de Denis como musical y de la música del grupo como cinemática²⁵¹.

En otras obras, la elección de uno u otro músico parece buscar un acoplamiento matemático entre la composición musical y la composición del plano. De este modo, la conocida como *Trilogía Qatsi*²⁵² de Godfrey Reggio revela una calculada mimetización entre las piezas matemáticas y repetitivas de Philip Glass y las simetrías que Reggio busca en sus composiciones visuales.

²⁵¹ *Ibidem*, pp. 108-109.

²⁵² Integrada por las películas *Koyaanisqatsi* (1982), *Powaqqatsi* (1988) y *Naqoyqatsi* (2002).

3.4. Nuevas vías de personalización

La voz y la música han sido tradicionalmente las herramientas sonoras empleadas por el cine para mostrar una serie de reflexiones o sentimientos experimentados por los personajes de sus historias. La primera, adaptando fórmulas preexistentes como el monólogo interior teatral. En cuanto a la música, ningún arte ha sido tan efectivo generando sensaciones abstractas e indescriptibles como las que aporta el cine. La razón, como apunta Michel Chion, probablemente se encuentre en la indescifrable emoción que puede provocar la aleatoria combinación de una melodía con recursos cinematográficos como el primer plano²⁵³.

Por otro lado, en palabras de Eisler y Adorno, la música, incluyendo la menos expresiva, corresponde por su sustancia misma al espacio interior de la subjetividad, incluso si intenta ser descriptivo-imitativa, como la que emula sonidos reales desde la instrumentación. La imagen, en cambio, por muy abstracta que quiera ser, siempre permanece ligada a referentes reales. Esta relación es la que la música cinematográfica, según estos autores, debe explotar en vez de negarla²⁵⁴. Ambos defienden una música

²⁵³ CHION: *La música en el cine*, p. 287.

²⁵⁴ ADORNO y EISLER.: *El cine y la música*, pp. 92-93.

que represente aquello que lo visual encierra y que no se puede percibir de forma convencional a través de la imagen, frente al carácter redundante propio del modelo clásico que lleva a un tono imitativo, ilustrativo y tautológico que facilita la comprensión y la transparencia del discurso pero que finalmente lo empobrece²⁵⁵. Es aquí donde la nueva concepción sonora (y no la música atonal en concreto como defendían ambos autores) ha encontrado recursos con los que llevar a cabo tareas que van mucho más allá de la simple ilustración, la imitación o el refuerzo expresivo desde una reduplicación semántica entre lo visual y lo sonoro.

La evolución de la concepción sonora unida a la inquietud de algunos autores ha permitido una renovación de figuras como los *sonidos metadieéticos*, término desarrollado por Claudia Gorbman para definir aquellos que muestran una percepción subjetiva de la realidad y que habitualmente aparecían en forma de monólogo interior. Directores como Kieslowski o Van Sant han demostrado la capacidad de la música pero también de algo tan apegado a la realidad como los ruidos, filtrados y modulados hasta adoptar el punto de vista del personaje, para conformar equivalentes sonoros a figuras como el plano subjetivo.

3.4.1. Música interior: música filtradas través de la mente de los personajes

La música se ha revelado desde los orígenes del arte cinematográfico como una magnífica herramienta expresiva (gracias a su carácter de discurso abstracto, no literal) con la que aportar al espectador visiones particulares del relato. En unas ocasiones, ofreciendo una lectura global de la historia; en otras, situándose al lado de personajes, convirtiéndose así en un nexo de gran valor con el que facilitar la identificación entre éste y el espectador. Estas lecturas musicales llegaban en el relato clásico “hollywoodiense” en la mayor parte de las ocasiones desde una ubicación indefinida,

²⁵⁵ *Ibidem*, p. 87.

desde ese foso heredado de la ópera o el teatro, a modo de lectura externa. Como recurso menos habitual pero con un extraordinario potencial expresivo, se aplicaban usos anempáticos a músicas con origen en la propia escena. Estos usos encontraban en esa contraposición de sensaciones imagen/sonido un recurso eficaz para una poderosa amplificación de las mismas.

Aceptando que casi cualquier lectura musical en una obra cinematográfica implica una elección subjetiva, un posicionamiento ante la historia, la música interior a la que se refiere el presente epígrafe no se corresponde con ninguno de los dos casos anteriores ni su presencia es tan habitual; sin embargo, su poder expresivo es formidable. Por un lado, debido a que, frente a la lectura “externa” que propone el primer uso y la lectura “casual” (un fortuito choque de sensaciones entre imagen y sonido) en el segundo; estas músicas no nos ofrecen un mensaje interpretado, sino revelado. Por otro, porque en la mayor parte de los casos esta música interior suena y se comporta como extradiegética a pesar de que su ambigua ubicación y presencia (parece emanar directamente de la mente de los personajes) nos permitirían considerarla diegética.

La obra de Krzysztof Kieslowski *Tres Colores: Azul* (*Trois Couleurs: Bleu*, 1993) representa el paradigma de cómo la música cinematográfica, cuando se sitúa en ese ambiguo estadio en el relato, puede ejercer una decisiva influencia en la narración que va mucho más allá del tradicional refuerzo dramático. La película relata los difíciles días que padece Julie (Juliette Binoche), esposa de un reconocido compositor, tras fallecer éste y su hija en un accidente de tráfico. Con la intención de dejar atrás el trágico suceso, Julie abandona cualquier rastro de su vida anterior y se muda a París. Sin embargo, el encargo pendiente de una cantata (que encarnase el espíritu de la Unión Europea) que el esposo no pudo completar se le “aparecerá” a lo largo de la película y su finalización se convertirá en la válvula de escape para la superación de ese recuerdo que la tortura. Esta cantata actúa, gracias a esa ambigua procedencia, en dos niveles distintos dentro de la narración: en la propia diégesis pero también fuera de

ella, como recurso empleado en la elaboración del discurso cinematográfico ofrecido al espectador.

Más allá de rasgos originales pero no inéditos como la melodía que reemplaza al personaje desaparecido, convertida en música fantasmagórica²⁵⁶, *Azul* resulta especialmente gratificante por la maestría con la que Kieslowski y el músico Zbigniew Preisner reflejan a través de la música la evolución emocional del personaje de Julie, representada por esa composición inacabada cuya resolución restablecerá de manera simbólica el equilibrio en la mente de la protagonista. La película nos deja ejemplos de esa procedencia mental de la música en secuencias como la que muestra a Julie siguiendo con su mirada la obra manuscrita de su marido mientras escuchamos su hipotética interpretación al piano. Después de varios compases, el pentagrama aparece vacío pero ella sigue recorriéndolo con sus ojos sin que la música cese, fluyendo ésta ahora desde su propia cabeza.

Otra obra que destaca por su empleo de músicas que ofrecen la visión subjetiva desde la mente desequilibrada del personaje es *Last Days* (Last Days, 2005) de Gus Van Sant. En ella el director norteamericano emplea composiciones sonoras experimentales, con un componente melódico mínimo (que sufre, además, de distorsiones y desafinados) y una fuerte presencia de ruidos que conforman un conjunto fantasmal con el que el director refleja la desordenada mente de un músico en pleno bloqueo creativo que recuerda poderosamente a la figura de Kurt Cobain²⁵⁷. Estas piezas aparecerán en distintas ocasiones a lo largo del metraje, consiguiendo una mezcla que fluctúa constantemente entre estas desequilibradas composiciones y los sonidos diegéticos de la casa por la que deambula el protagonista.

²⁵⁶ Esta figura está ya presente, por ejemplo, en *Perversidad* (Scarlet Street, 1945) de Fritz Lang.

²⁵⁷ A pesar de que la película se vendió por intereses comerciales como un *biopic* del desaparecido líder del grupo *Nirvana* por la temática, el pretendido parecido físico entre el personaje de la película y el músico, así como por similitudes argumentales, Van Sant simplemente parte del personaje para realizar un discurso absolutamente libre que, en ningún caso, pretende ser documental ni lanzar hipótesis sobre la muerte del músico. En el epígrafe 3.6.3 veremos además que existen claves que remiten a un nuevo nivel de lectura, con el que llevar a cabo una interpretación de la obra alejada de la figura del artista.

A la dificultad para establecer el origen de las fuentes musicales que se escuchan a lo largo de cualquier discurso cinematográfico, hay que añadir en estos casos los inconvenientes de introducir adecuadamente estas músicas de procedencia mental para que resulten efectivas sin crear confusión, algo que obliga a los autores a buscar sutiles recursos narrativos y compositivos. Obras como *Un domingo maravilloso* (Subarashiki nichiyobi, 1947) de Akira Kurosawa demostraron que el uso de ingeniosos giros narrativos era uno de los pocos recursos con los que solventar lo que hoy consideramos limitaciones técnicas para conseguir que las músicas parezcan emanar desde esa ambigua procedencia. La obra relata la sucesión de circunstancias que convierte una prometedora cita entre dos jóvenes en una cadena de desencuentros; entre ellas, la que muestra una imaginativa secuencia en la que ambos llegan a un concierto al aire libre cuando éste ya ha finalizado. Ante la desesperación de la pareja, ella mira a cámara para interpelar a un hipotético público en la sala, rompiendo con ello las convenciones del relato, y les pide que aplaudan para conseguir que la música fluya de forma mágica en la escena. Tras unos segundos, él, absolutamente desconcertado, toma una rama caída de un árbol como batuta y, en el momento en el que empieza a agitarla, se empieza a escuchar la *Sinfonía Inacabada* de Schubert.

La aparición de una amplia variedad de herramientas digitales permitió una renovación de las músicas encargadas de ilustrar estados mentales (desequilibrios casi siempre, más sustanciosos desde el punto de visto narrativo) y amenazas desconocidas. Hasta prácticamente la década de los ochenta, estas funciones fueron encargadas a composiciones atonales y experimentos con la primera música electrónica, que actuaban como metáfora de los desajustes psíquicos en la mente del personaje por oposición al equilibrio característico de las piezas tonales. Gracias a la amplia variedad de filtros sonoros que se han desarrollado con la llegada del digital, las músicas consiguen imbuirse de las sensaciones o sentimientos que experimentan los personajes sin necesidad de alternar composiciones de muy distinto signo. Volviendo a *Azul*, la

obra del director polaco presenta dos ejemplos especialmente relevantes. Uno de ellos, la secuencia en la que Julie es abordada una vez más por la melodía de esa cantata inacabada mientras nada en una piscina. A pesar de que hunde su cabeza en el agua para evitar escucharla, la melodía sigue sonando, ahora filtrada a través de un medio menos elástico. El segundo, cuando escuchamos cómo la melodía queda desfigurada después de que ella lance el manuscrito con la composición de su marido a la trituradora de un camión que recoge basuras.

Terry Gilliam por su parte hace que la pérdida de equilibrio provocada por las drogas ingeridas por los protagonistas de *Miedo y asco en Las Vegas* (Fear and loathing in Las Vegas, 1998) haga sonar la música de feria que se escucha a la entrada del casino descoordinada y desafinada.

En otras ocasiones esta interiorización de la música recibe un tratamiento ligeramente distinto y ese punto de vista no llega hasta el espectador con músicas escuchadas a través de la mente del personaje, sino a partir de una sutil proyección de las sensaciones de éste sobre piezas extradiegéticas de la película; es decir, sobre herramientas de construcción del propio discurso. Darren Aronofsky recurre en *Réquiem por un sueño* a la irrealidad y artificialidad de la música sintetizada para conseguir una anémica y arrastrada pieza de cuerdas que no suenan como tales para reflejar la decadente situación de los protagonistas. De forma similar, tras la muerte del personaje de “Hermanita” en *The World* de Jia Zhang Ke escuchamos una música deliberadamente apagada y monoaural. Este recurrente empleo del procesado digital de señales es un potente arma con el que el sonido cinematográfico cuenta en la consecución de ese ruido interior al que nos referiremos a continuación.

3.4.2. Ruido interior: consecución de plano subjetivo de audición desde el trabajo con ambientes sonoros

La consideración de la música cinematográfica como una herramienta para llevar a cabo lecturas subjetivas, interpretaciones del discurso visual al que acompañan, pocas veces ha sido discutida. La experiencia a lo largo de nuestras vidas con la música, amplificado su poder al entrar en relación con las imágenes, nos confirma las grandes posibilidades emotivas y expresivas de una melodía, a pesar de que estas emociones puedan ser muy distintas en cada oyente. Por ello, a pesar del desarrollo de nuevos caminos como los apuntados en los ejemplos anteriores, conceptos como el empleo de *música interior* no deberían resultarnos excesivamente extraños. Sí puede resultar bastante más llamativo que algo tan apegado a la realidad (por tanto, con un valor objetivo) pueda convertirse en un instrumento con el que destapar la visión subjetiva de un personaje.

Autores de los que ya hemos hablado como Murch o Tarkovsky investigaron a finales de los setenta en busca de fórmulas para cargar de un sentido subjetivo a los ruidos. Las carencias y dificultades de la edición, así como los trabajos de mezcla con rústicos sistemas analógicos limitaban bastante las posibilidades expresivas, por lo que en la mayor parte de las ocasiones, estos ejercicios se conseguían bien a través de un proceso de anulación del carácter orgánico de los sonidos; o bien, a través de una “desconexión” evidente entre las bandas de imagen y sonido. Walter Murch explica en sus escritos cómo en sus obras de los setenta y ochenta utilizaba lo que denominaba “sonidos metafóricos”, práctica en la que la imagen quedaba realzada por el uso de una capa de sonido posiblemente inconexa o poco realista. Se trataba de aplicar a un sonido posible pero no visible un tratamiento absolutamente irreal para hacer ver al espectador que ese sonido tenía un valor simbólico²⁵⁸. O incluso, anticipa el concepto

²⁵⁸ ONDAATJE, Michael: *o.c.*, pp. 146-147.

de ruido interno que nos ocupa al referirse al poder connotativo de los ruidos en *Apocalypse Now*:

Eso trae consigo un montón de asociaciones. Hay connotaciones religiosas, geográficas y culturales además de las puramente espaciales. Los grillos de los que hablábamos antes: ¿dónde están? En ningún sitio. Están en la cabeza de Willard. Son espaciales, sí, pero se trata de un espacio mental.²⁵⁹

El mismo año de producción de *Apocalypse Now* y en una línea similar de trabajo encontramos *Stalker*, en la que Tarkovsky fluctúa a lo largo de todo el filme entre sonidos cuya procedencia se nos oculta (que entendemos como diegéticos por ser probables si bien su fuente nunca es visible, como el tren que se escucha al comienzo de la película) y otros perfectamente modulados hasta conseguir que el sonido de un espacio real se convierta en un sonido del mundo interior del personaje con la ayuda de un tratamiento electrónico. Sobre este segundo tipo de sonidos Stefan Smith afirma que son introducidos en la conversación de los tres personajes de la película de forma “impresionista”, añadiendo a la charla una compleja capa surreal y emocional, como si el espacio subconsciente de cada personaje se manifestase físicamente en el entorno que le rodea²⁶⁰.

Es evidente que para que el sonido supere su carácter orgánico hasta adquirir un valor metafórico, es necesario que se le someta a un proceso de manipulación. El propio Tarkovsky afirma que “el sonido registrado no aporta nada a la imagen ya que no tiene contenido estético alguno. Sin embargo, cuando vaciamos ese mundo visible de sus sonidos y lo rellenamos con otros que no existen literalmente o bien los distorsionamos para que no haya una correspondencia con la imagen, entonces el filme adquiere una resonancia”²⁶¹.

²⁵⁹ *Ibidem*, p. 278.

²⁶⁰ SMITH, Stefan: *The edge of perception: Sound in Tarkovsky's Stalker*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, p. 43.

²⁶¹ TARKOVSKY, Andrei.: *Sculpting in Time*, University of Texas Press, 1989, p. 162.

Una idea compartida hoy día por el director francés Olivier Assayas: “la textura del sonido tiene dimensiones infinitas; la imagen siempre se puede mostrar tal cual es, pero el sonido requiere un proceso de recreación forzosamente desnaturalizado”²⁶². Mientras la imagen queda recortada por el encuadre, el sonido se abre además al fuera de campo, lo que multiplica opciones pero también dificulta su tratamiento. Por ello, actualmente es difícil conseguir un sonido expresivo si éste no se manipula. Mientras la imagen recibe todas las atenciones en la etapa de postproducción (montaje, efectos digitales, etalonaje...), el sonido suele quedar relegado a escasas jornadas de mezcla en las que simplemente se busca un equilibrio adecuado entre los tres componentes sonoros.

Un vistazo a los materiales analizados en este estudio parece indicar que en la actualidad la consecución de estos puntos de vista tan particulares desde los ruidos es posible gracias a la modulación de ese sonido ambiente que rodea la escena a través fundamentalmente de tres procesos. El primero es el tratamiento de los sonidos a partir, sobre todo, de filtros y ecualizaciones. El segundo consiste en un hábil uso de los elementos que componen todo ese espacio sonoro para manipularlo, jugando con su aparición y desaparición, con subidas a un plano cercano o descensos al fondo de la mezcla. El tercero, en una desnaturalización del vínculo entre el referente visual y el sonoro, cristalizado especialmente a través de juegos entre los sonidos de dentro y fuera del cuadro.

Si *Azul* era tremendamente útil para ilustrar la figura de la *música interior*, en *Elephant* (Elephant, 2003) y en *La mujer rubia* (La mujer sin cabeza, 2008)²⁶³, Gus

²⁶² CASTELLS, Héctor: *Romántica soledad del demonio*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007, p. 310.

²⁶³ Curiosamente la película se conoce en casi todos los países en los que se estrenó como *La mujer sin cabeza* pero en otro de esos misterios de la distribución de cine en España, aquí se sustituyó el título original por el de *La mujer rubia*.

Van Sant y Lucrecia Martel respectivamente junto a sus diseñadores de sonido²⁶⁴ despliegan un recital de las posibilidades expresivas que la manipulación de los ruidos puede cumplir en un relato audiovisual.

En *La mujer rubia* mientras la voz plantea una vez más en el cine de Martel de forma impresionista los acontecimientos²⁶⁵, los ruidos se convierten en el vehículo para plasmar la evolución del personaje principal de Vero. Unos ruidos que de forma simbólica traducen la evolución mental del personaje, con un sentimiento de culpa que parece diluirse progresivamente en la tormenta para ser barrido hasta ese fatídico canal. Esta obra parece situarnos en un constante plano sonoro subjetivo: escuchamos a través de Vero. Si la música representaba en *Azul* la evolución del personaje de Julie, el tratamiento de los ruidos en *La mujer rubia* hace lo propio con el de Vero. Los sonidos circundantes se convierten en el elemento expresivo que refuerza el sentimiento de culpa de la protagonista: la tormenta, el omnipresente sonido del tráfico, el leve y lejano eco de un frenazo (casi subliminal) que la despierta o los zumbidos eléctricos de baja frecuencia dan paso, a medida que esa culpa y las huellas del supuesto homicidio se van diluyendo, a un tratamiento sonoro mucho más relajado, más naturalista que culmina con el plano en el que la mujer despierta y afuera se escucha el cantar de los pájaros. Como afirma el crítico Leonardo D'Esposito, Martel consigue “comunicar estados inasibles a través del uso del aparato cinematográfico: con un gran uso del sonido y la disposición exacta de la puesta en escena, nos sumerge en el universo tal cual lo percibe la protagonista”²⁶⁶. La película nos deja ejemplos de la que apuntábamos como primera vía para la consecución de esos “ambientes subjetivados”: en varias secuencias de la película, el sonido filtrado remarca la falta de

²⁶⁴ Leslie Shatz en *Elephant* y Guido Berenblum en *La mujer rubia*. Leslie Shatz figura curiosamente en los créditos de *Apocalypse Now* como editor de diálogos, trabajando por tanto a las órdenes de Walter Murch.

²⁶⁵ La película arranca con un accidente en el que el personaje principal (Vero) atropella fortuitamente a un perro con su coche. Ese modo de narración impresionista, en el que el hecho central se omite o se comenta de forma tangencial, irá desvelando a lo largo de la obra la verdadera dimensión del incidente y al mismo tiempo hará comprensible el tremendo sentimiento de angustia que sufre la protagonista.

²⁶⁶ D'ESPOSITO, Leonardo M: *La mujer sin cabeza (II). Viaje al principio del horror* en AAVV: *La propia voz. El cine sonoro de Lucrecia Martel*. Festival Internacional de Cine de Gijón (Colección Artefactos de Lectura), 2008, p. 52.

atención de la protagonista ante lo que le dicen. La palabra queda en un difuso segundo término ya que la mayor parte de los diálogos (triviales, cotidianos) provienen del fuera de campo y, en su lugar, adquieren una fuerte presencia los ruidos de la piscina o una música con un origen difícil de situar.

El cine de la argentina representa de forma modélica las posibilidades del sonido en la creación de un relato atípico a partir de una inversión de las funciones habituales encomendadas a los distintos elementos sonoros, que se suma a una singular habilidad para colocar la cámara. Con todo ello, crea un particular y reconocible universo cargado de surrealismo. Su cine conjuga por un lado ese uso impresionista de la voz, casi siempre con origen fuera del cuadro, en el que “nada está enunciado como tal y, sin embargo, a partir del uso del lenguaje, se hacen evidentes todas las fricciones familiares, sociales, raciales...”²⁶⁷ y en el que un cambio de tema o la falta de réplica tan habituales en la conversación cotidiana esconden lo trágico y lo extraordinario, que casi se intuye solamente. Por otro, el empleo de la música (prácticamente siempre diegética, escuchada en el baile del pueblo, el radiocassette de un coche o reproductores de música en las habitaciones de los personajes) sirve para crear un lugar, una ciudad que, en palabras de la propia directora “uno se inventa como ciudad natal, que es una mezcla de todas las épocas y de las cosas que emocionalmente más te han conectado con el lugar”²⁶⁸. Los ruidos, como vemos, juegan un papel esencial a la hora de reflejar la evolución de los personajes.

Con esta peculiar narrativa, la argentina intenta desenmascarar aquello que la propia directora entiende que debe ser una película: un proceso de pensamiento. Según Martel, este proceso queda oculto en la mayor parte de las obras cinematográficas detrás de relatos sobre personajes con los cuales el espectador se puede identificar, personajes que llegan a destinos buenos o malos y que nos brindan una liberación

²⁶⁷ MONTEAGUDO, Luciano: *La ciénaga. Juegos a la hora de la siesta* en AAVV: *La propia voz. El cine sonoro de Lucrecia Martel*. Festival Internacional de Cine de Gijón (Colección Artefactos de Lectura), 2008, p. 26.

²⁶⁸ PANOZZO, Marcelo: *La mujer que siempre estuvo allí*. Entrevista a Lucrecia Martel en AAVV: *La propia voz. El cine sonoro de Lucrecia Martel*. Festival Internacional de Cine de Gijón (Colección Artefactos de Lectura), 2008, p. 14.

cómica o una catarsis trágica²⁶⁹. El inhabitual tratamiento sonoro de directoras como la argentina se presenta como una de las vías con las que llegar a ese proceso, desde un rechazo de las normas del discurso tradicional.

Por su parte, Van Sant recurre en *Elephant*, como en el ejemplo anterior de *Last Days*, a un suceso real muy conocido para, a partir de él, desarrollar un relato absolutamente libre: la matanza que un par de adolescentes llevaron a cabo en el *Instituto Columbine* de Colorado en 1999. En ella el director renuncia prácticamente al empleo de la música²⁷⁰ y, gracias a un cuidado trabajo de mezcla, los ambientes sonoros en el filme se interiorizan para llegar al espectador no desde su fuente, sino de nuevo filtrados a través de la mente de los personajes. Como ejemplo de esa segunda vía apuntada para la interiorización de los ruidos (el movimiento de estos sonidos entre distintos planos sonoros) podemos revisar una de las secuencias de la película. En ella, uno de los dos asesinos entra en el comedor del instituto y el ruido de la sala aumenta en un *crescendo* insoportable que le lleva a taparse los oídos. Como ejemplo de la tercera vía (falta de concordancia entre lo visual y lo sonoro) podemos encontrar otra secuencia en la que la cámara persigue a Eli en su paseo por el instituto, desde la entrada hasta el aula de fotografía. El sonido, aparentemente diegético, conforma en realidad un plano de audio subjetivo frente a la objetividad de la imagen (la cámara se limita a recorrer junto a él todo el trayecto). En este plano secuencia el sonido ambiente de los pasillos emerge y se sumerge constantemente dejando lugar en unas ocasiones a un silencio inexplicable desde el ajeteo que muestran las imágenes; o en otras, a una música de aire *jazzy* que, ante nuestra imposibilidad para ubicarla dentro de la escena, nos lleva a pensar que probablemente fluya desde la mente del chico, de la misma

²⁶⁹ O' HEHIR, Andrew: *La mujer sin cabeza (I). Por qué los abucheadores de Cannes (siempre) se equivocan* en AAVV: *La propia voz. El cine sonoro de Lucrecia Martel*. Festival Internacional de Cine de Gijón (Colección Artefactos de Lectura), 2008, p. 50.

²⁷⁰ La música en *Elephant* queda reducida a un nocturno de Beethoven interpretado al piano por uno de los asesinos. Esta pieza volverá a sonar, con un origen imposible de determinar, en un momento del paseo de otro de los alumnos por el instituto. La renuncia al empleo de músicas resulta especialmente llamativa si tenemos en cuenta que se trata de una película cuya trama transcurre en un instituto americano de finales de los noventa y está protagonizada por adolescentes.

forma que de manera súbita e inexplicable distintas melodías revolotean habitualmente por nuestra cabeza. Este sutil juego con los ambientes demuestra unas magníficas posibilidades gracias a la admirable agilidad y sutilidad con la que los conjuntos sonoros en la película alternan voluntades naturalistas y simbólicas.

Las innovaciones digitales de los últimos años nos dan las claves a la hora de analizar la evolución de tratamientos sonoros con una misma intencionalidad en origen. Mientras Tarkovsky se vio obligado en *Stalker* a recurrir al apoyo de sonidos electrónicos para metamorfosear el sonido original, Van Sant sólo necesita de un cuidadoso proceso de postproducción a partir fundamentalmente del sonido original, sin necesidad de aditivos.

En *Elephant* hay que destacar, además de estos ejercicios de escucha subjetiva que nos permiten hablar junto con los ejemplos de música interior antes citados de un plano sonoro subjetivo equivalente al de imagen, la habilidad de sus creadores a la hora de conseguir atmósferas irreales a través de materiales absolutamente pegados a la realidad. En alguna de las secuencias de la película, los ruidos se llevan a un primer plano hasta enmascarar diálogos visibles (pues quedan dentro del cuadro) pero inaudibles, en una destrucción del orden lógico que consigue un efecto inquietante por la falta de concordancia entre lo que vemos y lo que escuchamos, por su irrealidad desde la lógica del discurso audiovisual. En la secuencia de los asesinatos, por el contrario, el tratamiento del sonido es tan crudo y real que resulta epatante pero (una vez más) irreal en cierto modo, por estar alejado de los tratamientos sonoros habituales en secuencias del mismo tipo en otras producciones. El visionado de esta secuencia se convierte en un magnífico ejercicio que plantea la reflexión del inmenso maquillado al que es sometido el sonido en el cine actual²⁷¹.

²⁷¹ El extraño título de *Elephant* remite directamente a la obra que inspiró la película de Van Sant: un medimetraje de Alan Clarke rodado en 1989 con el mismo título. La pieza de Clarke muestra de forma cruda un total de dieciocho asesinatos sin ninguna relación entre sí, a la vez que oculta todo precedente o hecho posterior a los crímenes; creando una atmósfera de violencia irracional que parece apuntar a la que en aquella época resultaba frecuente en Irlanda del Norte, lugar de producción del filme. En todos los crímenes, el espectador sigue los pasos del asesino a través de planos-secuencia rodados con *steadycam*. La obra de Van Sant parece recoger de la del británico la idea de una violencia que pervive a través del tiempo ajena a toda lógica o explicación. Un concepto

Tanto Martel como Van Sant juegan con un recurso habitual en el tratamiento de los ruidos como es su desnaturalización con el fin de conseguir efectos expresivos que intensifiquen sensaciones que la imagen, por sí sola, encuentra difíciles de describir. Sin embargo, mientras este recurso ha sido conseguido habitualmente a través del aislamiento y la amplificación de determinados elementos dentro del conjunto (el tic tac de un reloj, el goteo de un grifo, etc.), ambos directores llevan a cabo un tratamiento extremadamente sofisticado en el que todo forma parte de un conjunto sonoro que muta muchas veces de manera imperceptible para amoldarse a las necesidades expresivas de cada momento. El cine ha empleado habitualmente fórmulas recurrentes para marcar ese paso a un punto de escucha subjetivo como el sonido limpio, seco y en primer término del monólogo interior, la desaparición del sonido ambiente en favor de un sonido aislado o de un fragmento musical. En otras ocasiones se utilizaban recursos visuales, marcas excesivamente explícitas, como el acercamiento de la cámara al oído del personaje “a través del que vamos a escuchar”. Frente a todos estos mecanismos, la gran sutileza con la que estas obras gestionan el sonido que rodea la escena ratifica no sólo una renovación de procedimientos sino también la apertura de vías expresivas de magnífica flexibilidad, por la facilidad con la que el sonido puede trasladarnos de lo objetivo a lo subjetivo.

En *Trouble every day* (Trouble every day, 2001) de Claire Denis, los ruidos adquieren una fuerte presencia para remarcar las atormentadas mentes de Coré (Béatrice Dalle) y Shane (Vincent Gallo), generando una llamada de atención sobre el espectador antes de que éste conozca la enfermedad que ambos padecen. Klas Dykhoff apunta otro recurso caracterizado por su gran sutileza. En *El club de la lucha* (Fight Club, 1999), el personaje interpretado por Edward Norton tiene una percepción sonora

que, en lo estrictamente audiovisual, cristaliza en la crudeza con la que el americano filma los asesinatos, así como en los larguísimos planos con los que sigue a sus personajes a lo largo del instituto gracias también a una *steadycam*.

de los andares del personaje de Marla totalmente irreal: sus pasos suenan pesados a pesar de lo liviana que resulta²⁷².

Estas prácticas, desgraciadamente poco comunes, obligan a una revisión de conceptos que defendían la incapacidad de los ruidos para ejercer funciones subjetivas.

En este contexto, la música mantiene la continuidad de la presencia humana, de la subjetividad, y no abandona al personaje a ese mundo concreto, excesivamente concreto, que es el del cine sonoro. Si es poco habitual que se usen ruidos para llenar esta función, especialmente en el cine clásico de los años cuarenta y cincuenta, ello se debe a que, para incluirlos es necesario hallar un pretexto realista, con lo que todo el mundo nota la intención expresiva y puntuadora, en lugar de sentir sus efectos.²⁷³

Si, como afirma Ferruccio Busoni, la música debe expresar el significado interno de la conducta y los sentimientos humanos, “debe comunicar lo inaudible y lo invisible, los procesos mentales de los personajes”²⁷⁴, el gran logro de películas como éstas reside en haber conseguido expresar todo ello a partir de un elemento cargado de objetividad, materialidad y sin la abstracción del discurso musical.

Superada (gracias a la técnica) la limitación según la cual los sonidos en el relato audiovisual siempre se escuchan dentro de un conjunto (entorno sonoro) y no aislados²⁷⁵, el cine contemporáneo demuestra con prácticas como éstas que los sonidos pueden aislarse, en figuras equivalentes a las del primer plano o el plano detalle que la imagen desarrolló hace décadas. De forma similar a como la cámara pone a foco alternativamente el primer o el último término, también ahora podemos poner “a

²⁷² DYKHOFF, Klas: *About the perception of sound*. Consultado en <http://www.draminst.se/start/inenglish/articles/ljudartikel> el 04-02-2007.

²⁷³ CHION: *La música en el cine*, pp. 228-229.

²⁷⁴ BUSONI, Ferruccio: “Sketch of a New Esthetic of Music”, en *Three Classics in the Aesthetics of Music*. Nueva York, Dover, 1962, p. 83. Extraído de STORR, Anthony: o.c., p. 180.

²⁷⁵ Véase por ejemplo BALÁSZ, Bela: Extracto de *Theory of the film: sound*. Consultado el 21-02-07 en <http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/art-of-sound.htm>.

micro” o no determinados sonidos, lo que constituye un recurso muy valioso desde el punto de vista expresivo ante nuestra imposibilidad de no escuchar.

Para terminar, debemos considerar que las posibilidades expresivas que nos ofrecen estos procesos de modulación de ruidos provenientes de la escena son muy valiosas, equiparables probablemente a las que aporta al relato la música diegética. Hemos de tener en cuenta que ambas fuentes sonoras nos llegan directamente del hecho narrado, lo que para el espectador supone un *plus* de veracidad, de autenticidad. Frente al mayor poder emotivo de las músicas, los ruidos en cambio aventajan a éstas en su mayor flexibilidad para moverse entre el propósito naturalista y el simbólico.

3.5. Retórica de la canción

La canción se ha convertido con el paso de los años en uno de los elementos más destacados del conjunto sonoro dentro del discurso cinematográfico. Como afirma Jesús Alcalde, la canción permite una intertextualidad (ya que en ella se cruzan dos discursos: el de la canción y el de narración) que puede reforzar o complementar de forma eficaz el relato si se emplea correctamente²⁷⁶. Existen además semejanzas en la naturaleza de la canción y la narración cinematográfica que parecen explicar la capacidad de acoplamiento de estas melodías a la película:

¿Qué tiene de específico una canción, en relación con otras formas musicales? Para empezar, que repita un estribillo, con lo que presenta a la música como repetición textual. Pero además permite adaptar diferentes palabras sobre la misma música en la estrofa, lo que revela lo que tienen de mágico y turbador, lo arbitrario y gratuito de la relación letra/música, por oposición a la melodía continua del aria de ópera o del estilo wagneriano. El cine sonoro, en la medida en que él mismo también juega con efectos de superposición aleatoria y contingente (las palabras de un personaje puestas sobre la imagen de otro, música en “contrapunto” con una escena paralela) forzosamente tiene que estar interesado en una situación como ésta.²⁷⁷

²⁷⁶ ALCALDE.: *Música y comunicación*, pp. 198-199.

²⁷⁷ CHION: *La música en el cine*, p. 287.

Por otro lado, cuestiones sociales y económicas analizadas en la primera parte de este estudio son claves para entender que, además de la indudable capacidad significativa que estas piezas pueden desarrollar dentro del relato, su supremacía se debe igualmente a un intento por parte de un arte popular como el cine de integrar manifestaciones acordes con los gustos de su público, sin olvidar en ningún caso los inmensos reportes económicos que esta opción permite.

3.5.1. Autonomía expresiva y heterogeneidad de materiales

El cine de los últimos años ha demostrado una progresiva emancipación de la canción en el conjunto sonoro del filme. Una emancipación que debemos entender dentro de esa progresiva autonomía que ha adquirido el discurso musical en su conjunto. Producciones recientes demuestran que, más allá de la libertad expresiva que ha caracterizado siempre a la canción, últimamente estas piezas disponen de una libertad poco explotada hasta el momento. Si el relato intentaba habitualmente vincular las canciones a elementos de la diégesis (su interpretación por parte de los actores, la presencia de reproductores como el gramófono, etc.); el discurso actual no tiene ningún reparo en presentar músicas de origen indefinido o poco probable: la canción aparece libremente y deja su particular lectura de la narración. Ya hemos citado anteriormente secuencias como la que abre *Funny Games* de Michael Haneke como ejemplo de esa mayor autonomía de las músicas en la película.

Debemos considerar estas prácticas dentro de la gramática característica del relato audiovisual contemporáneo, no sólo cinematográfico sino (también y sobre todo) televisivo. Esta nueva gramática se caracteriza, entre otros rasgos, por un discurso discontinuo e hiperfragmentado en el que la transparencia del relato (a partir de un cuidadoso tratamiento de los elementos que permitiera separar el discurso de la construcción del discurso) ha dado paso, especialmente en televisión, a la transparencia

del proceso de producción, en un discurso que no sólo no oculta su entramado sino que lo muestra “orgulloso”. La habitual presencia de los ambientadores musicales en el propio *set* de televisión puede ser un ejemplo de ello.

Por otro lado, un buen número de películas en las últimas décadas demuestran además una cada vez más acusada heterogeneidad de materiales musicales, basada especialmente en la combinación de canciones de muy distintos estilos, procedencias y épocas. La fragmentación que impone esta variedad de materiales contrasta fuertemente con la unidad que consigue la concepción orquestal. Esta heterogeneidad debemos entenderla igualmente dentro de la progresiva desaparición de la unidad musical característica de la etapa clásica, en favor de un discurso menos estructurado y jerarquizado en el que la unidad sonora en el cine al que nos estamos refiriendo, en caso de que se produzca, solemos encontrarla más en una concepción sonora global que en una idea musical.

En la obra de directores como Wong Kar wai es bastante corriente encontrar ejemplos de este tipo. Las canciones de Nat King Cole, Xavier Cugat o Dean Martin en un contexto tan extraño como la fábula futurista de *2046* (2046, 2004) son una muestra de esta progresiva emancipación de la música y de su capacidad para apoyar la construcción del texto por toda la carga simbólica que estos temas llevan asociada desde la particular lectura de cada espectador (nostalgia, relaciones íntimas...), impregnando las imágenes del *tempo* y el ambiente que estas músicas evocan.

Asesinos Natos (Natural Born Killers, 1994) de Oliver Stone probablemente sea otro ejemplo que lleva este rasgo hasta el extremo. La película es una *road movie* que relata el viaje a través de los Estados Unidos de una pareja de asesinos convertidos en estrellas mediáticas gracias a la amplia cobertura y espectacularidad que la televisión aporta a todos sus crímenes. Stone recurrió al músico americano Trent Reznor²⁷⁸ para

²⁷⁸ Un ejemplo más de un conocido músico de rock cuyos servicios son requeridos por el cine con resultados interesantes para ambas partes. El nombre del músico atrajo a las salas a seguidores de su

seleccionar y ensamblar los más de cien temas que se mezclan a lo largo del metraje. La fusión de formatos y estilos visuales (justificada en buena medida por la importante presencia de la televisión en el relato) se apoya además con una omnipresente sucesión de músicas. Canciones con orígenes y rasgos tan dispares como la *chanson* francesa, la ópera o el rock reivindicativo se suceden y superponen conformando un mosaico sonoro de apoyo al ejercicio de zapeo que proponen las imágenes y que contribuye a la idea de transgresión audiovisual que el autor parece buscar. La película, una dura crítica al papel que juegan los medios de comunicación en la ascensión de dos asesinos a la categoría de iconos es incapaz, sin embargo, de desmarcarse del tono y las formas de aquello a lo que ataca, la *televisión basura*, y la obra parece precisamente destinada al público habitual de este tipo de programas. El *collage* visual generado por la combinación de hasta ocho formatos videográficos y cinematográficos distintos unido a la incesante batería de músicas de todo tipo se conjugan finalmente en un discurso excesivamente pretencioso y escabroso que, bajo puntuales logros audiovisuales, esconde un relato de violencia bastante convencional.

Otro ejemplo de abrumadora heterogeneidad musical con resultados mucho más interesantes lo encontramos en la reciente *Paranoid Park* (Paranoid Park, 2007) de Gus Van Sant. La variedad de materiales de la que hablábamos en los ejemplos anteriores cristaliza en este caso en la convivencia de piezas de pop ligero (Billy Swan), *blues* (Cast King y Henry Davies), *hip hop* (Cool Nutz), punk (The Revolts), *folk* contemporáneo (Elliot Smith), música cinematográfica preexistente (composiciones de Nino Rota para Fellini), piezas clásicas (Beethoven), electrónica minimalista (Ethan Rose), electrónica experimental (*La chambre blanche* de Robert Normandeau) u obras de paisaje sonoro (*Walk Through "Resonant Landscape N° 2* de Frances White), entre otras.

banda *Nine Inch Nails* y Reznor seguiría en el cine con un destacado trabajo de ensamblaje de sonido en *Carretera Perdida* de David Lynch.

La gran valía de la obra no sólo reside, sin embargo, en la inteligente combinación de materiales; sino, sobre todo, en la heterogeneidad de usos que hace de esa variedad. Las músicas resultan unas veces resultan irónicas; otras, trascendentes. Permiten rápidas transiciones de la comedia al drama, de lo circense (como las piezas de Nino Rota que emplea en las conversaciones con las chicas) a lo trascendente (el movimiento de la *Novena Sinfonía* de Beethoven en la secuencia del asesinato), en una demostración de la maravillosa flexibilidad combinativa dentro de una misma película de tal heterogeneidad de piezas musicales.

Van Sant demuestra una vez más su maestría en la concepción sonora de sus películas consiguiendo que *Elephant* y *Paranoid Park*, dos obras con personajes y temáticas similares, tengan tratamientos sonoros absolutamente opuestos. Si en la primera hacía un despliegue de recursos expresivos a partir de los ruidos, en la segunda consigue magníficos frutos a partir de la combinación de una (supuesta) aleatoriedad en la elección de los temas desde su inmenso saber melómano. Para el documentalista Luc Lagier, mientras en *Elephant* o *Last Days* el sonido intentaba reflejar el estado “interior” de los personajes, en *Paranoid Park* esta lectura se hace desde fuera. Por ello el tratamiento sonoro en esta última obra, basado esencialmente en la música, es en apariencia más convencional. Sólo en apariencia, ya que la heterogeneidad de las músicas y su aplicación difieren bastante de una concepción habitual²⁷⁹.

²⁷⁹ LAGIER, Luc: *Dans le Labyrinthe*. Documental sobre la *Trilogía de la Muerte* de Gus Van Sant, 2008.

3.5.2. Aporte semántico y desvelamiento emocional

3.5.2.1. Capacidad significativa de la canción en la construcción del texto

Las canciones llevan décadas demostrando su capacidad semántica dentro del relato cinematográfico, actuando como pequeñas píldoras significantes que aparecen y desaparecen con libertad para subrayar aspectos de los personajes o giros de la narración. La inmediatez, fluidez y concisión que consiguen las canciones las convierten en una herramienta especialmente jugosa para el discurso cinematográfico. Como afirma el director estadounidense Hal Hartley:

En *Surviving Desire* hay una secuencia en la que los personajes están andando por una calle y de repente se encuentran con un grupo de rock que le da una serenata a una chica en la ventana. Me di cuenta de que la letra de esta sencilla canción de amor condensaba muy apropiadamente buena parte del material que estaba escribiendo. Era más ligero y más elocuente.²⁸⁰

Sin embargo, el uso de canciones implica una fuerte intervención del autor con una música que actúa a modo de rótulo que rompe la transparencia de la narración para introducirnos en el universo poético del autor²⁸¹. Quizá ésta sea una de las razones por las que el cine clásico no utilizó demasiado las canciones. Su aparición suponía en la mayor parte de los casos un paréntesis en el relato con el que la escena quedaba cargada de una cierta autonomía dentro del filme. Dicho esto, tampoco podemos afirmar que la canción, como fórmula que favorece la fragmentación y dificulta en cierta medida la transparencia del relato, sea exclusiva del cine de autor. En realidad se ha convertido en uno de los rasgos esenciales del cine contemporáneo de cualquier tipo, especialmente el de las grandes productoras. Dejando a un lado cuestiones económicas

²⁸⁰ SÁNCHEZ, Sergi: *Las variaciones Hartley*. Festival Internacional de Cine de Gijón, 2003, pp. 77-78.

²⁸¹ ALCALDE: *Música y comunicación*, pp. 198-199.

ya apuntadas (a las que volveremos posteriormente para hablar del “decorado musical”), la omnipresencia de las canciones en la actualidad parece inscribirse en esa tendencia global en el audiovisual en la que, por un lado, más que ocultar todo el andamiaje del discurso audiovisual, se tiende a mostrarlo; y por otro y sobre todo, en la que la concepción o idea global ha dado paso a un discurso en el que la significación se obtiene por acumulación de heterogéneos elementos narrativos que se emplean de forma individualizada para conseguir significados concretos. En este caso, es de esa acumulación de la que surge (en ocasiones) una idea o concepto.

Obras recientes demuestran que la canción puede ser más que un simple subrayado y puede adoptar funciones de mayor responsabilidad desde una perspectiva narrativa. Igualmente, el tono de pausa en el relato que suponía la inserción de canciones en el cine clásico ha desaparecido progresivamente en las últimas décadas, dejando paso a nuevas fórmulas en las que los temas están mucho más integrados en el relato. La reciente *Once* (Once, 2006), de John Carney, considerada por algunos críticos como un buen ejemplo de renovación del cine musical, resulta muy significativa en este aspecto. En ella, las canciones, compuestas e interpretadas por los propios protagonistas, son las principales impulsoras de la narración, en un proceso de naturalización de las mismas que supera el habitual recurso de inclusión de piezas diegéticas para favorecer una inserción más natural de las no diegéticas.

Los textos de las canciones que se suceden en una película se han convertido en un recurso narrativo empleado por directores con concepciones del relato fílmico muy distintas. Autores como Francis Ford Coppola ya desarrollaron nuevas vías de significación que iban más allá del simple refuerzo o complemento semántico entre canción y diálogos. En *Corazonada* (One from the heart, 1982), su particular musical a partir de composiciones de Tom Waits, nos revela en una de sus secuencias iniciales cómo la música (cuya letra asociamos inmediatamente a la pareja protagonista ya que la canción está interpretada por otra pareja: el propio Waits en el papel masculino y

Cristal Gayle en el femenino) puede llegar incluso a contradecir la (aparentemente) idílica relación que las imágenes muestran, en una anticipación de los acontecimientos que después vendrán.

Este papel anticipador y de aporte semántico es también una de las claves de la depuración narrativa que caracteriza el cine del finlandés Aki Kaurismäki. En obras como *Contraté a un asesino a sueldo* (I hired a contract killer, 1990) las canciones, casi siempre escuchadas desde la propia escena, anticipan la narración y alivian la escasez de diálogos habitual en sus películas²⁸².

El cine actual encuentra constantemente en canciones preexistentes historias que se amoldan al sentido de sus narraciones, en una amplificación semántica que, como vemos, no sólo se consigue por superposición sino también por contraposición. Este aporte narrativo de las canciones es tan evidente en algunos casos que el propio músico puede situarse en una postura de simbólico dominio sobre el relato. Así ocurre cuando la presencia de sus canciones es habitual a lo largo del relato, o cuando lo abre y lo cierra como en el siguiente ejemplo. En la anteriormente citada *Asesinos Natos*, dos temas de Leonard Cohen abren y cierran la película a modo de prólogo y epílogo. El primero de ellos es *Waiting for the miracle*, tema preexistente cuyo texto es fácil de vincular a las circunstancias de la pareja protagonista de asesinos y que sirve como perfecto preámbulo al complicado viaje que les espera. La segunda, *The Future*, suena en los créditos finales sobre una imagen de la pareja en un improbable futuro caracterizado por una apacible vida familiar mientras Cohen canta: *I've seen the future / It is murder*²⁸³.

La obra de Paul Thomas Anderson *Magnolia* (Magnolia, 1999) es un caso ejemplar de la variedad de funciones que un repertorio de canciones puede aportar al relato. En esta obra conviven dos concepciones de música para cine que representan

²⁸² Ese papel anticipatorio es especialmente obvio en el tema que suena en los créditos iniciales o en el tema que el protagonista escucha en la radio.

²⁸³ He visto el futuro / es asesinato.

tradición y renovación. Como ya citamos anteriormente, la película combina un *score* instrumental compuesto por Jon Brion y un grupo de canciones pop compuestas para la película por Aimee Mann. El rasgo más interesante de esta obra a nivel musical reside en la variedad de funciones, especialmente desde el punto de vista semántico, que puede cumplir todo este repertorio de canciones. Frente a la tradicional labor estructuradora del *score* orquestal, en *Magnolia* se puede afirmar que son las canciones de Aimee Mann las principales encargadas de crear nexos de unión para la comprensión del relato. En estas canciones se encuentran las claves que permiten la interpretación de un filme coral en el que la heterogeneidad de personajes y situaciones hace difícil encontrar un punto de encuentro que otorgue unidad al relato. Las composiciones de Brion adoptan labores habituales de la música cinematográfica según el modelo clásico como la puntuación, los subrayados. Sin embargo, sin desechar cierta labor organizadora, sí podemos decir que su capacidad para generar estructura es de segundo nivel, supeditada a la labor homogeneizadora que aporta a la narración el conjunto de canciones de Mann.

De este modo, la versión que la cantautora hace del tema *One* de Nilsson con el que se abre la película se comporta y cumple funciones habitualmente encomendadas al genérico del filme. Como afirma Pauline Reay²⁸⁴, la canción se extiende a lo largo de los seis minutos que ocupa la presentación de los distintos personajes y establece el que más tarde se revelará como uno de los temas esenciales de la película: las relaciones familiares. La misma autora destaca en otro de los temas (*Momentum*) un doble uso narrativo gracias al tratamiento diegético que Anderson otorga a la canción²⁸⁵. La canción permite el encuentro entre los personajes de Jim (un compasivo oficial de policía) y Claudia (cocainómana, hija de un reconocido presentador de televisión). El agente acude a la casa de ella ante la denuncia de los vecinos por el excesivo volumen de su equipo de música (en el que suena esta canción). Pero también sirve como lectura

²⁸⁴ REAY, Pauline: *o.c.*, pp. 61-62.

²⁸⁵ *Ibidem*, pp. 62-63.

externa que anticipa algo que aún desconocemos: la chica ha abandonado el hogar familiar después de haber sido violada por su propio padre.

Si el tema *One* se comportaba como un genérico, presentando uno de los temas esenciales de la obra, *Wise Up* desvela la trama que otorga unidad a todo el relato (una unidad de la que hasta ese momento no teníamos realmente pista alguna) y al conjunto de personajes. En la secuencia de la película en la que este tema aparece, una vez que se han planteado todos los conflictos sobre los que gravita la trama, uno de los personajes comienza a cantar sobre un apoyo instrumental. La letra pasará durante un par de minutos por boca de todos los personajes principales del filme, exponiendo el que probablemente sea el tema fundamental de la obra y lugar de encuentro de los variados conflictos a los que se enfrenta cada uno de ellos: la negativa de todos a afrontar sus respectivos problemas.

It's not	No es
What you thought	Lo que pensabas
When you first began it	Cuando lo empezaste
You ('ve) got	Tienes
What you want	Lo que quieres
Now you can hardly stand it though,	Ahora en cambio, casi no puedes soportarlo
By now you know	Ahora ya sabes que
It's not going to stop	No va a parar
It's not going to stop	No va a parar
It's not going to stop	No va a parar
'Til you wise up	Hasta que lo afrontes

Los temas de Mann, especialmente *One* y *Wise Up*, demuestran con su carácter integrador y unificador que las canciones pueden adoptar funciones de las que habitualmente se encargan en los *scores* orquestales. A diferencia, sin embargo de éstos, estas piezas difícilmente intentan pasar desapercibidas en el relato, en otro rasgo que apoya la idea de destrucción del principio de invisibilidad característico del modelo sonoro contemporáneo.

3.5.2.2. Nuevas vías de la canción como vehículo de expresión de sentimientos

Además de las grandes aportaciones que puede ofrecer a la narración, la canción es (de manera obvia) un magnífico vehículo de expresión de sentimientos. La música es capaz de activar en el espectador sensaciones inconscientes por su gran poder evocador. El *score* lo permite por su alto grado de abstracción. La canción, sin embargo, es más explícita, lo que supone un arma de doble filo. Puede ser muy potente si se aplica correctamente, especialmente cuando se emplean temas preexistentes suficientemente conocidos, ya que arrastran “una batería propia de sentimientos y asociaciones” que “permite a la película aprovechar todo el trabajo que la canción por sí sola ya había conseguido”²⁸⁶. Sin embargo esa autonomía semántica y emotiva que arrastra la canción puede resultar perjudicial cuando se ubica de forma errónea en la obra.

La elección de temas archiconocidos es una de las opciones más habituales en el cine comercial contemporáneo por la inmediatez expresiva y las posibilidades económicas que la canción aporta a la producción. El cine de autor busca en cambio caminos menos explícitos y directos:

Intento evitar que la música utilice todo su poder manipulador por el tremendo poder emocional que tiene. También intento evitar clichés. Busco, por el contrario, una música narrativa que entable un diálogo con las imágenes a las que acompaña²⁸⁷.

Frente a esta opinión de Assayas, otros autores en cambio buscan precisamente potenciar ese poder emocional que arrastra la canción consigo; algo, por otro lado, bastante comprensible en directores vinculados al melodrama como Pedro

²⁸⁶ WRIGHT, Robb: “Score vs Song: Art, Commerce and the H Factor in Film and Television Music”. Extraído de *Popular Music and Film*. Wallflower, Londres, 2003, pp. 12-13.

²⁸⁷ Entrevista a Olivier Assayas en SÁNCHEZ, Sergi: *Efectos de posición serial*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007, p. 315.

Almodóvar. En las películas del manchego siempre hay momentos en los que sus personajes se detienen a escuchar o cantar un tema que habla precisamente de ellos.

Las canciones en mis películas son parte esencial del guión, una especie de voz en *off* que explica, desvela secretos y enriquece la acción donde aparece. [...] Las canciones en mi cine tienen una función dramática y narrativa, y son tan descriptivas como los colores, la luz, los decorados o los diálogos.²⁸⁸

La pérdida de transparencia del discurso sonoro a la que nos hemos venido refiriendo se hace palpable también en el empleo de nuevos recursos con los que indicar al espectador que nos encontramos ante un tipo determinado de escucha. Sin abandonar *Magnolia*, en su secuencia final el tema *Save Me* suena mientras vemos en plano fijo sollozando a Claudia. En cuadro aparece de espaldas posteriormente Jim, el agente de policía que promete no abandonarla. La letra de la canción se convierte en la súplica interior de la joven ante lo que entiende como una gran oportunidad para dejar atrás su anterior vida.

But can you save me
Come on and save me
If you could save me
From the ranks of the freaks
Who suspect
They could never love anyone

¿Puedes salvarme?
Vamos, sálvame
Si pudieras salvarme
De la dignidad de los monstruos
Que sospechan
Que no podrían amar a nadie

Para remarcar que estamos ante una escucha delegada, reflejo directo de los sentimientos de ella, P. T. Anderson no salta en ningún momento al contraplano del policía y sitúa la música muy por encima de las palabras de él (al que escuchamos con dificultad), para cerrar finalmente la obra con la sonrisa cómplice de Claudia a cámara.

²⁸⁸ Hoja de presentación del disco recopilatorio *B.S.O. Almodóvar*. EMI Música, 2007.

El componente emocional que las canciones aportan al relato es tan fuerte, que su capacidad para generar en el espectador emociones concretas va incluso más allá del conocimiento o desconocimiento de la lengua en la que se han escrito sus textos. Anthony Storr destaca en su obra *La música y la mente* el alto nivel de abstracción que rodea a la música cuando ésta no va acompañada de su letra correspondiente, a excepción de casos concretos como los desfiles o los funerales; a la vez que señala la claridad con la que una letra en un idioma conocido nos marca las sensaciones que debemos experimentar²⁸⁹. Sin embargo, ¿es realmente necesario conocer una lengua para que la canción ejerza sobre el espectador el efecto buscado por el director, el supervisor musical o cualquier otro responsable de esta elección? En nuestra opinión, sí cuando la canción cumple una labor narrativa y no si lo que busca, en esencia, es un aporte emocional. Suele existir un indicador que, sin ser en absoluto infalible, nos puede dar ciertas pistas de la función de la canción en el relato: el subtítulo. Cuando nos enfrentamos a películas con canciones en otras lenguas, las letras de los temas que tienen una especial relevancia en el avance narrativo del relato suelen aparecer subtituladas. Esta práctica no es, en cambio, tan habitual cuando las canciones cumplen una labor más emotiva que narrativa. ¿Por qué razón? Posiblemente porque el componente emocional de una canción, frente a la postura de Storr, no resida especialmente en la letra de la misma, sino en una difícilmente analizable y divisible combinación de música y texto²⁹⁰. Sin recurrir a estudios objetivos a partir, por ejemplo, de encuestas, es probable que ante la escucha de canciones como *Yesterday* de los Beatles la mayor parte de los oyentes de cualquier lugar del planeta, buena parte de

²⁸⁹ STORR, Anthony: *o.c.*, p. 96.

²⁹⁰ Incluso cuestiones complejas de trasladar a valores objetivos y mensurables de la investigación científica como la capacidad de provocar reacciones emotivas que tiene una canción encuentran ya proyectos encargados de esta tarea. El *Proyecto Pandora* desarrolla desde hace varios años un minucioso proceso en el que los 45 músicos que forman parte del mismo destripan cada tema para clasificar sus detalles de armonía, melodía, ritmo, estructura... hasta un total de 400 parámetros. El resultado del análisis es una especie de ADN de cada canción que, unido al de otras, conforma el llamado genoma de la música. Este proyecto trata de encontrar los rasgos objetivos que permitan ofrecer a cada oyente canciones que se ajusten exactamente a sus gustos musicales. Para más información, véase REVENTOS, Laia: *Pandora desarrolla el genoma de la música*. Suplemento Ciberpaís, El País, 12-04-07.

ellos desconocedores del mensaje que esconde su letra, la asocien de forma inmediata a sentimientos de tristeza o melancolía.

3.6. Cliché, relectura y discurso metamusical

Superado su primer centenario, se puede afirmar que desde hace varias décadas el cine es una manifestación artística adulta con una enorme aceptación en culturas de todo el mundo. Más allá de su éxito, esta idea se basa en la capacidad del cine para desarrollar un lenguaje propio que queda ya muy lejos de la influencia (esencialmente) teatral de los primeros años y que aparece plenamente interiorizado por espectadores de cualquier lugar del planeta. Tras más de cien años, obras y directores son ya una parte esencial de la cultura de cada región. Su carácter popular (como ocurre con muchas músicas) ha favorecido además su tremendo éxito (en ocasiones, también su desprestigio) y lo ha convertido en una manifestación artística mucho más accesible que el teatro, la ópera o la pintura.

Considerando su fuerte influencia y el bagaje cinematográfico que de forma inconsciente llevamos a nuestras espaldas como espectadores, el cine ha descubierto la posibilidad de retroalimentarse, de crear vínculos entre distintos relatos aprovechando este conocimiento del espectador y utilizando códigos internos que éste maneja de manera involuntaria en ocasiones; encontrando así nuevas de significación a través del uso de clichés, la reutilización de materiales o generando mensajes codificados desde el lazo intertextual del relato cinematográfico con otros de distinto signo, en ejercicios

propios del discurso postmoderno. Debemos entender este tipo de prácticas como representativas de la cultura de finales del XX y principios del XXI, caracterizada por la mezcla de la cultura popular y la alta cultura, por la imitación de estilos pasados, el pastiche, así como por una constante autorreferencialidad que, en unas ocasiones, debilita y, en otras, retroalimenta el relato. Este último rasgo es especialmente evidente en otro ámbito del audiovisual como el de la televisión, cuyo discurso se nutre cada vez más de la propia televisión. Esta continua recurrencia a materiales ajenos (programas de *zapping*, por ejemplo) o propios (“refritos”, alusiones a otros programas de la cadena) demuestra que esta retroalimentación es más una fórmula de autopromoción y un recurso ante la falta de discurso que una vía comunicativa alternativa a partir de la intertextualidad.

Una vez más, no debemos olvidarnos de la influencia de las nuevas herramientas digitales en la modificación del discurso:

En el contexto cultural actual en el que operan y se desarrollan los procesos digitales, debido a razones que ya hemos comentado, existe una marcada preocupación por la producción de representaciones de *segundo grado* o de *segundo orden*, una preocupación –por muy inconsciente que pueda llegar a ser– por la simulación de modos y de formas de representación anteriores o ya existentes. Ciertamente, ésta se manifiesta de forma especialmente pronunciada y comienza a revelarse precisamente dentro de las prácticas visuales digitales relacionadas con formas y géneros de la cultura de masas. [...] Las formas, los géneros y las obras anteriores constituyen una base o terreno referencial para la copia, para la manipulación y para la recombinación, y para los esfuerzos encaminados a «perfeccionar» y a simular aún en mayor medida lo ya mediado.²⁹¹

Determinados creadores defienden incluso que es esencialmente desde esta reutilización de materiales desde la que podemos desarrollar en la actualidad procesos creativos. Esta postura está especialmente extendida en el campo de la música electrónica, probablemente porque estos procesos de reescritura llevan practicándose

²⁹¹ DARLEY, Andrew: *Cultura visual digital*. Barcelona, Paidós Comunicación, 2002, p. 125.

décadas. La *Tape Music* americana o la *Música Concreta* europea son dos referentes clave para entender el éxito de ejercicios que parten de materiales preexistentes como la remezcla o de herramientas como el *sampler*²⁹², esenciales para descifrar la cultura postmoderna:

La creatividad reside principalmente en la manera como se recontextualiza la expresión previa de otros [...] ¿El sampleado como equivalente digital del *feng shui*? ¿El sampleado como teatro cinestético de la memoria?²⁹³

El cine explota sabiamente la capacidad de adaptación de la música a otras manifestaciones como el cine o el teatro aprovechando su alto nivel de abstracción, la carencia de referentes en la realidad.

Dado que la música es intransitiva, sin referente externo, no hay otro significado que el de su propia estructura formal, *embodying meaning*, y la reacción del oyente ante el estímulo organizado obedece a un modelo de comportamiento psicológico y cultural.²⁹⁴

Pero, de la misma forma que la música es fácilmente moldeable por ese carácter intransitivo, también hay que tener en cuenta que el empleo de determinadas músicas en un contexto cultural determinado ha dotado de carga semántica a estas músicas.

Del mismo modo que hay una convencionalización en la comunicación de los sentimientos en la literatura y en el arte (...), así en la música los sentidos connotados obedecen a referencias estandarizadas y actitudes colectivas ante sentimientos e ideas y también al uso reiterado de materiales musicales asociados a imágenes referenciales, como en el caso del cliché tímbrico (acordeón = cantina portuaria, clavicordio = ambiente antiguo, trompeta = ceremonial palaciego) o el de los modos tonales.²⁹⁵

²⁹² De todo ello ya hemos hablado en el punto 2.4 (Factores Musicales).

²⁹³ D. MILLER, Paul: *La ciencia del ritmo*, Madrid, *Alpha Decay*, 2008, p. 33.

²⁹⁴ ALCALDE: *Música y comunicación*, p. 117.

²⁹⁵ *Ibidem*, p. 117.

En el ámbito musical, este tipo de prácticas están estrechamente asociadas a la escucha semántica o cultural. Es decir, al entendimiento de la música en relación a usos culturales y prácticas sociales. Se atiende a la codificación semántica que implican los distintos timbres instrumentales, la pertenencia de la pieza a géneros concretos o a épocas históricas²⁹⁶. Sin embargo, la lectura que propone este epígrafe no habla exclusivamente de los vínculos nacidos entre una música y una sociedad (que obviamente también son aprovechados por el cine), sino sobre todo de la aparición de un segundo nivel de interpretación en el relato a partir de la recuperación en obras cinematográficas recientes de materiales originales empleados en otras anteriores, en prácticas de reutilización, relectura o lecturas indirectas.

3.6.1. Lectura indirecta del relato a través de la figura del cliché musical

El empleo de clichés musicales es un uso tan característico de la música cinematográfica que casi podría afirmarse que nació con el propio cine. La repetición de patrones y estereotipos, como afirma Chion, sentó las bases del cine: así ocurrió en el mudo, incluidas sus músicas. El hecho de que seamos asiduos espectadores de cine desde nuestra infancia provoca que tengamos fuertemente interiorizados estos clichés musicales, de la misma forma que lo puedan estar figuras como la elipsis, el plano subjetivo o la voz en *off*, por citar tres ejemplos de naturaleza tan distinta y a la vez tan compleja de la gramática cinematográfica.

María de Arcos hace un interesante análisis de las ventajas e inconvenientes que representa el uso de estos clichés. Entre las primeras, destaca la inmediatez en la respuesta expresiva y el avance narrativo de la película. Una de las grandes ventajas del empleo del cliché, como afirma la autora, es su enorme validez como herramienta con la que hacer avanzar la narración ya que activa códigos culturales interiorizados por el

²⁹⁶ *Ibidem*, p. 133.

espectador gracias a su pertenencia a una comunidad. A ello hay que sumar que la cultura audiovisual del espectador actual permite el empleo de determinadas músicas que llevan asociadas un valor semántico nacido de su uso reiterado a lo largo de la historia del cine en un tipo de secuencias muy concreto. Por contra, los clichés demuestran una fuerte rigidez semántica y su uso reiterado provoca cierta previsibilidad en el avance de la acción dramática²⁹⁷.

La aceptación y la presencia del cliché es tan amplia que, además de categorizaciones que establecen tipologías según género, instrumentación o ambiente, autores como Stephen Deutsch hablan incluso de clichés de primer y segundo nivel. Para este autor, las ventajas de situar geográfica y temporalmente la narración a través de la música no tienen por qué llevarse a cabo con un uso literal del cliché, sino presentándolo al comienzo para después diluirlo hasta que nuestra atención no quede excesivamente expuesta a un material sobreutilizado. Así plantea que tras el uso de esta figura al comienzo del filme (como ejemplo cita la utilización del tema *I love Paris*, ejecutado al acordeón para situar la historia en el París de los 50), el compositor puede quedarse posteriormente sólo con el acordeón para desarrollar otro tipo de piezas, convirtiéndose así en lo que el compositor denomina un cliché de segundo nivel²⁹⁸.

Debemos tener en cuenta, en cualquier caso, que estos clichés no son específicos de la música cinematográfica, sino que también existen en la música autónoma. En su formación jugaron un papel esencial nuevos hábitos de escucha que aparecieron con la generalización de los reproductores de música. Como afirmaba en 1966 Glenn Gould en un artículo acerca del hilo musical:

²⁹⁷ ARCOS, María de: o.c., pp. 70-74.

²⁹⁸ DEUTSCH, Stephen: *Editorial*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, p. 7.

Esta herramienta ha convertido la tradición musical en un cliché o una versión de estilo y ésta debe ser considerada como un enorme contexto en el que el oyente ya no es pasivo, sino en el que éste establece nuevas relaciones. La facilidad con la que esta nueva naturaleza se infiltra en la cotidianidad (a partir del hilo musical, de ondas radiofónicas o de música ambiental) garantiza a este oyente un conocimiento intuitivo del lenguaje musical.²⁹⁹

Hábitos de escucha, por otro lado, que no están muy alejados de la relación que establecemos con las músicas que suenan a lo largo de una sesión de cine: una escucha desatendida, ambiental, secundaria...

¿Qué hay de nuevo por tanto en el empleo de clichés musicales para que lo consideremos un elemento característico de un nuevo modelo sonoro? Sencillamente, la consecución de significado con estos clichés de forma indirecta. Unas veces, a partir del uso irónico y paródico de reconocibles giros musicales. En otras ocasiones, a través de una traslación de clichés de unos géneros a otros, en una contaminación del relato que suele resultar altamente significativa. En ambos casos, el cliché se ha revelado como un instrumento de gran eficacia comunicativa a partir de la reconstrucción de significados “codificados” en estos fragmentos musicales que el bagaje cinematográfico del espectador actual posibilita³⁰⁰. Gracias a ello, éste puede hacer una “relectura” del fragmento, frente al lenguaje “directo” que implicaba el uso de esta figura en el discurso tradicional.

Como exponente de gran relevancia de estos usos del primer tipo habría que destacar la filmografía del finlandés Aki Kaurismäki. Desde el tono irónico y paródico, este autor consigue que el número de recursos con los que juega en sus películas sean tan escasos como esenciales en la narración. Su cine no admite *atrezzo*, todo elemento

²⁹⁹ GARCÍA QUIÑONES, Marta: *Escucha ambiental y tradición musical: cuando las emisoras de música clásica programan para el oyente distraído* en GARCÍA QUIÑONES, Marta (ed.): *La música que no se escucha. Aproximaciones a la escucha ambiental*, Orquesta del Caos, 2009, pp. 107-108.

³⁰⁰ Fragmentos sonoros, en realidad. A pesar de que estamos hablando de clichés musicales, no hay que olvidar tampoco toda una serie de sonidos simbólicos que son altamente significantes dentro de cada cultura, como las señales acústicas o los sonidos emblemáticos. Véase ALCALDE, Jesús: *El paisaje sonoro: un estado de comunicación*. Madrid, Revista Telos nº 13, pág.128.

empleado cumple una función. A este respecto, una de sus actrices hace una interesante reflexión acerca del método de trabajo del director. Katy Outinen afirma, por ejemplo, que Kaurismäki resuelve una escena en un despacho eliminando todos aquellos elementos colocados sobre la mesa del escritorio hasta dejar sobre ella el único elemento que el actor va a emplear: el teléfono en el que va a recibir una llamada³⁰¹. Director de lo esencial, el finlandés ha demostrado cómo el uso de músicas cercanas al cliché le ha permitido desarrollar un relato a partir de lo básico: de la misma forma que ningún objeto delante de cámara es gratuito, tampoco lo es ninguna de las herramientas narrativas que emplea para la construcción del discurso.

Su obra *Juha* (Juha, 1999) resulta especialmente reveladora en este (y otros muchos) aspectos, ya que supone la recreación de una película muda en el cine contemporáneo. La película está basada en la novela de Juhani Aho de mismo título publicada en 1911. La obra no destaca ni por su complejidad ni por la originalidad del tema: una historia de seducción, la de Marja, esposa del campesino Juha, por parte de un forastero llegado de la ciudad llamado Shemeikka. Ante un tema tan frecuentado como el que presentaba la novela, Kaurismäki opta por ofrecer una lectura absolutamente epatante en el cine moderno, recuperando el lenguaje cinematográfico de la época en la que la novela fue publicada. De este modo, construye una historia en la que la labor narrativa recae en intertítulos, músicas y unos cuantos ruidos diegéticos repartidos a lo largo del relato con un fuerte componente simbólico. Como afirma Antonio Santamaría en un artículo sobre la película:

³⁰¹ GIRARD, Guy: *Aki Kaurismäki*, Francia, 2001. Edición en DVD en la colección *Cine de nuestro tiempo*, Intermedio, 2008.

Lo esencial de esta arquitectura es el diálogo que el cine moderno entabla con el antiguo y las imágenes con la música (unas veces caminando en paralelo y otras ironizando sobre ellas) y que da lugar, en palabras de Matthieu Orléan (Cahiers du Cinéma nº 534) a dos puestas en escena, una visual y otra sonora. Dos diálogos y dos puestas en escena que reclaman, de ahí su importancia, la participación constante del espectador, obligado a compartir las emociones de los personajes y a reflexionar al mismo tiempo sobre el sentido de las imágenes.³⁰²

La música, compuesta para la película por Anssi Tikanmäki, es un amplísimo catálogo actualizado de clichés musicales cinematográficos que, en la mayor parte de las ocasiones, son empleados desde la ironía. Las piezas compuestas para *Juha* son el vehículo, por ejemplo, para definir personajes. Los cambios musicales marcan la evolución de Marja: las melodías sensibleras que se escuchan al inicio cuando se muestra como una obediente ama de casa preocupada por su marido dan paso al rock guitarrero cuando, tras el cortejo de Shemeikka, fuma despreocupada mientras hojea una revista de moda. En otras ocasiones, como la secuencia en la que Marja se prueba vestidos, la música toma el papel de los ruidos y reproduce de forma onomatopéyica las negativas del marido ante los distintos modelos. Las composiciones para la película no son orquestales, por lo que otro de los grandes alicientes del filme consiste en contemplar cómo estos clichés pueden ser reactivados actualmente desde una instrumentación electroacústica. A nivel narrativo y expresivo, estas composiciones demuestran que se puede trabajar con músicas basadas en estándares clásicos desde una instrumentación propia de la música actual.

Kaurismäki no rehuye sin embargo el empleo de escasos sonidos diegéticos que, salpicados en medio del discurso mudo, adquieren una inmensa significación. El sonido del portazo y del motor del coche del pretendiente alejándose, tras rechazar

³⁰² SANTAMARINA, Antonio: *Hacia el cine mudo*. Artículo recogido en “Cahiers du Cinéma España”, especial nº 1 (9º Festival Internacional de Cine de Las Palmas de Gran Canaria), Madrid, Febrero 2008, pp. 21-22.

Marja la primera proposición de Shemeikka para que se fugara con él, resuena en la película de forma simbólica: el sonido de la oportunidad que se le esfuma a Marja de abandonar su triste vida junto al campesino. O bien, los ruidos del hacha afilada por Juha, utensilio de trabajo del protagonista pero también elemento simbólico del destino de los personajes. En otras ocasiones, música y ruidos son un elemento más de las habituales antítesis presentes en los relatos del finlandés. En otra de las secuencias de la película, Kaurismäki nos muestra a una “modernizada” Marja que se maquilla tranquilamente mientras Juha exige su ración diaria de comida. La música diegética (un tema de rock que se escucha en la radio de la cocina) queda vinculada al personaje femenino a la vez que entabla un enfrentamiento con los ruidos, generados por los golpes de la cuchara contra el plato del marido y por la campana del horno. La integración rítmica de los ruidos sobre la melodía aporta a la escena un fuerte componente cómico.

En conjunto, la película resulta un tanto epatante para el espectador actual ya que elementos como la fotografía, la interpretación o ese tratamiento instrumental en la música demuestran la intención de Kaurismäki de hacer una obra muda de finales del veinte y no una película que recupere el cine de principios de siglo.

Estas prácticas desde el cliché musical tan habituales en Kaurismäki tienen la ironía como punto de encuentro, como ocurre en *Hamlet va de negocios* (Hamlet liikemaailmassa, 1987). En ella la música, grandilocuentes piezas orquestales, consolida el aspecto teatral, de cine clásico y mantiene el tono general de parodia de las absurdas conversaciones y reacciones de los personajes. En esta misma obra, el director refuerza el carácter cómico que busca con el empleo de estos clichés, conseguidos tradicionalmente a través de músicas orquestales extradiegéticas, desde dentro del propio relato. Hamlet lanza a través de reproductores de música a lo largo de toda la película piezas que, desde la propia diégesis, traducen su estado de ánimo. De esta forma, en una de las secuencias iniciales, en su intento por seducir a Ofelia, Hamlet

elige una pieza clásica de aire meloso³⁰³. En una secuencia posterior, cuando es el propio Hamlet el que ahora rechaza a Ofelia, lanza un tema rock desde su reproductor en un acto simbólico con el que quiere ahuyentar cualquier rasgo de romanticismo.

Esta identificación de las músicas con los personajes es un ejercicio de parodia con el que el director en ocasiones juega con el espectador desde el conocimiento de este último de buena parte de los códigos y prácticas habituales del cine de género. *Contraté a un asesino a sueldo* (I hired a contract killer, 1990), también de Kaurismäki, nos deja un gracioso ejemplo en la secuencia en la que el protagonista, Henri Boulanger (Jean Pierre Leaud), llega al bar en busca del asesino que, ante su falta de valentía, acabe con su vida. Cuando Henri entra en el bar, la música se detiene, en una inversión del cliché empleado por el *western*: no es el bandido amenazante el que entra al bar, sino un perdedor sin valor para suicidarse.

Otro ejemplo que rompe con la tradicional ubicación del cliché como música de foso lo encontramos en el primer episodio de la obra colectiva *Paris je t'aime* (Paris je t'aime, 2006). La pieza, titulada *Montmartre* y dirigida por Bruno Podalydès, nos cuenta cómo un hombre se enamora repentinamente de una mujer que sufre un leve mareo al lado de su coche. La melodía de piano que se escucha a lo largo del cortometraje actúa a la manera de un fondo musical extradiegético presente en multitud de secuencias románticas. Sin embargo, el tratamiento sutil de la mezcla y la posterior petición de la mujer que se recupera ya dentro del automóvil (“apaga la música, por favor”) revelan la verdadera procedencia de la fuente musical, empleada como material de juego por parte del director.

Finalmente, un uso similar pero con la intención de extraer no una sonrisa sino un escalofrío, lo encontramos en la secuencia final de *Sólo contra todos* (Seul contre tous, 1998) de Gaspar Noé. La película relata la historia de un carnicero que ingresa en la cárcel tras cometer un terrible error. El hombre había asesinado a un joven al sospechar que éste había violado a su hija adolescente, cuando en realidad ella

³⁰³ Sinfonía n.º. 6 de Tchaikovsky, conocida como *Patética* pero cuyo título original ruso podríamos traducir como *Apasionada* o *Emocional*.

simplemente acababa de sufrir su primera menstruación. Tras cumplir la condena, el padre va en busca de su hija y, en el reencuentro entre ambos en un hotel, el padre declara en *off* su amor paternal por ella mientras se escucha el *Canon* de Pachelbel. Instantes después, la cámara abandona de forma pudorosa la habitación a la vez que ese *off* revela que el pretendido amor no es en realidad más que deseo sexual. Noé se sirve de una pieza musical asociada habitualmente en el cine a escenas románticas para llevar al espectador a una resolución del drama con final feliz que queda bruscamente desterrado en el parlamento final del protagonista; en una sacudida que, a la manera de Haneke, nos golpea aún más fuerte ante la impotencia como espectadores de permanecer en la habitación por ese movimiento de cámara mientras el sonido nos sugiere una trágica resolución.

En otras ocasiones se traslada al filme la irrealidad del dibujo animado a partir del empleo de sonidos tremendamente interiorizados por el espectador contemporáneo, usados una vez más con una intención casi siempre paródica. En la secuencia inicial de *Asesinos Natos*, Oliver Stone utiliza sonidos de *cartoon* como el *meek meek* del pueblerino en el restaurante de carretera o el sonido de pajaritos tras ser éste golpeado contra la barra para descargar en cierto modo de violencia y dotar de comicidad a unas imágenes totalmente explícitas; de un modo similar a como los golpes y explosiones que padecen los sufridos animales de los dibujos animados quedan en un simple recurso cómico intrascendente. En otro ejemplo similar, el diseño sonoro de la película de los Coen *Arizona Baby* (*Raising Arizona*, 1987) aplica a la historia un aire de dibujo animado gracias al uso de sonidos hiperbólicos, del *mickey-mousing* o de onomatopeyas habituales en los tebeos que ya aparecían en el guión original de los Coen para facilitar el trabajo de su diseñador de sonido Skip Lievsay³⁰⁴. Ambos ejemplos inciden una vez más en el carácter híbrido del relato postmoderno y en una constante referencialidad (de la que continuaremos hablando a continuación) frente a la ajustada parcelación que establecían los géneros en el discurso clásico.

³⁰⁴ BARNES, Randall: *The sound of Coen comedy: music, dialogue and sound effects in "Raising Arizona"*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, p. 18.

3.6.2. Traslación semántica entre discursos a través de relecturas musicales

Buena parte de lo comentado con respecto al cliché podría trasladarse a este punto en el que hablaremos de la reutilización de piezas musicales empleadas en obras preexistentes. La primera diferencia esencial entre ambos usos es que, mientras el cliché lleva asociados valores semánticos genéricos, esta práctica implica la traslación de conceptos mucho más concretos. La segunda diferencia es que estos ejercicios implican o presuponen la respuesta de un espectador con una mayor “cultura cinematográfica” e incluso musical, especialmente cuando estas prácticas buscan un simple juego intertextual. En tercer lugar, mientras el cliché en el cine de autor contemporáneo ha quedado asociado fundamentalmente a la parodia, los juegos intertextuales suelen alejarse de este tipo de usos. Como afirma Deutsch, esta referencialidad se presenta como otro tipo de herramienta cognitiva en la música cinematográfica a partir del uso de piezas preexistentes empleadas en la música popular, de concierto y, sobre todo, de otros filmes. Una referencialidad que suele aplicarse a través de la reutilización de temas preexistentes ya que, como el propio autor afirma, es muy complejo componer música original referencial para un filme más allá de usos paródicos³⁰⁵. La intertextualidad parece revelarse así como una lúdica y más exigente alternativa a la figura del cliché característica del modelo clásico.

Si bien, es cierto que el cine ha empleado con tal asiduidad determinados fragmentos musicales que han terminado por transformarse en auténticos clichés de significado amplio. Así las *Walkirias* se han convertido en un cliché bélico constantemente repetido en el cine contemporáneo, en este caso de nuevo con intenciones claramente paródicas. En el inicio del primer acto de *24 Hour Party People* (24 Hour Party People, 2002) de Michael Winterbottom esta pieza carga a la secuencia (el protagonista intenta volar torpemente con un ala-delta) de una épica que en

³⁰⁵ DEUTSCH, Stephen: *Editorial*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, pp. 11-12.

absoluto la imagen contiene. En el segundo acto volverá a aparecer; en esta ocasión, en una escena en la que la cámara nos muestra un plano subjetivo de unas palomas envenenadas que vuelan sobre los personajes mientras se escucha un sonido imposible de ametralladoras. Ese vínculo entre la pieza de Wagner y lo bélico se utiliza igualmente con un propósito cómico en *Miedo y asco en Las Vegas* de Terry Gilliam, en una secuencia en la que un grupo de cazadores comienza a disparar por error al grupo de reporteros que cubría una carrera de coches en medio de una tremenda polvareda.

Piezas como las Walkirias demuestran que el uso reiterado de determinados fragmentos musicales puede producir en la obra tal desgaste que sólo quede lugar para su uso paródico. Probablemente un espectador joven, desconocedor de *Apocalypse Now*, asocie irremediabilmente la pieza a este tipo de prácticas al carecer de la referencia original, el uso primigenio en la película de Coppola del que se desprenden todas estas relecturas. Sin embargo, salvo casos excepcionales, los distintos ejemplos que iremos apuntando demuestran, como afirma Chion, que la música del filme es un elemento tan adecuado para el reciclaje como puede serlo el equipo técnico o artístico.

En el marco de un filme de Fellini, por ejemplo, la música de Nino Rota es parte integrante de la obra, se asemeja a un actor que está totalmente al servicio de la obra; por tanto, sería necio no querer reconocer el carácter único, irremplazable y definitivo de la asociación que se establece en el interior entre la música y, no diremos nunca “el filme”, sino los *otros* elementos del filme. Fuera de este contexto mágico, esa música debe ser reconocida como una cosa completamente distinta, susceptible, ciertamente –por asociación, reflejo condicionado y capacidad de despertar recuerdos-, de evocar el filme a la persona que la haya descubierto con éste pero que se convierte al mismo tiempo en algo nuevo e indefinidamente disponible. La música es una actriz, ni más ni menos. Un actor, salvo excepciones, no está definitivamente ligado a un solo filme.³⁰⁶

³⁰⁶ CHION: *La música en el cine*, pp. 250-251.

A pesar de que esta reutilización no es una práctica tan antigua ni tan habitual como lo fue el cliché, su presencia en el cine contemporáneo se ha convertido en muy frecuente. Una de las razones probablemente resida en uno de los rasgos que Valls Gorina considera específicos de la música cinematográfica frente a otras como la teatral:

[...] la música cinematográfica se vincula a perpetuidad al complejo de elementos que participan en la cinta, cuya suma produce esta superior entidad mental que es la película por antonomasia, circunstancias que raramente se dan en la música “incidental para la escena”, que precisamente, por ser incidental (¿y por qué no accidental?), puede suprimirse sin afectar a la esencia de la pieza y por ende de la representación teatral.

De lo expuesto resulta el efecto de la inmediata identificación de la partitura con la película a que se adhiere, con tal intensidad, que el espectador medio (es decir, sin estudios musicales especificados) reconoce en el acto el tema musical de una cinta y lo asocia con un determinado personaje.³⁰⁷

La fuerte vinculación que se crea entre imágenes y músicas hace que estas últimas queden fuertemente impregnadas por una serie de conceptos nacidos de la relación entre ambas que son trasladados posteriormente al nuevo discurso sobre el que se insertan. El nivel de carga semántica que estas reutilizaciones aportan a las nuevas imágenes estará en función de la capacidad que cada espectador tenga para identificar estos usos.

Sin embargo, tampoco sería correcto afirmar que estas prácticas responden siempre a ejercicios de relectura que esconden complejos mensajes codificados. En muchas ocasiones, estas músicas simplemente actúan como sustitutos del tradicional cliché y se reciclan temas que cubren las labores de éste: adscripción del filme (o incluso, simplemente de la escena) a un género, creación de atmósferas... Este uso es bastante palpable en el cine de Quentin Tarantino, caracterizado precisamente por una

³⁰⁷ VALLS GORINA, Manuel; PADROL, Joan: o.c. p. 24.

constante recopilación de referentes cinematográficos previos. Sus películas recurren una y otra vez a la memoria musical del espectador para combinar en sus secuencias códigos característicos de distintos géneros cinematográficos. Así ocurre en *Kill Bill* (Kill Bill, 2003-2004), una mezcla de cine de samuráis, *western*, *road-movie* y cine *gore* en la que, entre otras, piezas de Morricone y Bacalov cargan a algunas de las secuencias del ambiente de *western*³⁰⁸.

En *Malditos Bastardos* (Inglourious Basterds, 2009), una película cuya historia se sitúa en la Francia ocupada de la Segunda Guerra Mundial, Tarantino no sólo repite fórmula, sino que la radicaliza. En este caso, empleando una música de *western*³⁰⁹ sobre los créditos a modo de genérico, apoyada además por un grafismo característico de este tipo de cine. El director incide aún más en esa amalgama de géneros alterando en mitad de estos créditos la tipografía inicial para sustituirla por una nueva que, en cualquier caso, tampoco se ajusta a los modelos del cine bélico.

¿Cuáles pueden ser las razones de esta tendencia? Una puede ser sencillamente que la reutilización de temas conocidos suma a la inmediatez y la eficacia expresivas del cliché su pertinencia desde el punto de vista económico: son temas conocidos cuya valía ya ha sido comprobada. Otra razón posiblemente se derive de la renovación de los métodos de trabajo en la etapa de montaje. La aparición de sistemas de edición no lineal ha supuesto la generalización en el proceso de montaje del empleo de las llamadas *temp tracks*³¹⁰. Como veíamos antes, el poder de adhesión de una música cuando se superpone a unas imágenes es tan grande (más aún si reparamos en que el montaje supone una repetida exposición a esta fusión de imágenes y música), que en muchas ocasiones el director es finalmente incapaz de concebir la escena con otra música que no sea esa.

³⁰⁸ El asesinato de la familia de O' Ren es una buena muestra de este tipo de usos. La secuencia, una animación manga, nos muestra cómo O' Ren, escondida debajo de la cama, escucha primero y ve después el asesinato de sus padres a manos de unos *yakuzas*. Una *voz en off* nos cuenta que O' Ren prometería vengar la muerte de sus familiares. Sobre estas imágenes, Tarantino impone un aire de *western* a través del uso del tema principal de *El gran duelo* (Il grande duello, 1972), compuesto por Luis Enrique Bacalov.

³⁰⁹ El tema *The Green Leaves of Summer* de Dimitri Tiomkin compuesto para *El Álamo* (The Alamo, 1960) de John Wayne.

³¹⁰ Definición en epígrafe 2.2.3.

Una combinación de esa idea apuntada por Chion sobre el carácter reutilizable de la música cinematográfica, unida a los gustos derivados de la cinefilia y la melomanía del director así como a la tentación del montaje con músicas provisionales posiblemente explique ejercicios de reciclaje habituales en directores como el citado Tarantino, Wong Kar-wai o Winterbottom. La capacidad de Kar-wai para cargar con su particular poética las imágenes de sus obras a partir de temas preexistentes es tal que, más allá de emplear habitualmente grandes clásicos de la música melódica de los 60, ha practicado con excelentes resultados la reutilización de *scores* originales de otros filmes. El tema central de *Deseando amar* (In the mood for love, 2000) está en realidad tomado de la película japonesa *Yumeji* (Yumeji, 1991) de Seijun Suzuki -lo que justifica su, *a priori*, desconcertante título: *Yumeji's theme*-. En 2046 mientras tanto, Kar-wai recurre a tres prestigiosos compositores europeos. De Zbigniew Preisner utiliza la pieza *Decision* del filme *No matarás* (A short film about killing, 1988) de Krzysztof Kieslowski. De Delerue toma *Julien et Barbara* de *Vivamente el domingo* (Vivement Dimanche, 1983) de François Truffaut. Y de Peer Raben toma las piezas *Dark Chariot* y *Sisyphos at work*, extraídas de sus trabajos para Fassbinder.

Similares prácticas están presentes en el cine de Winterbottom que emplea en *Tristram Shandy* (Tristram Shandy, a Cock and Bull Story, 2005) piezas de Michael Nyman³¹¹ compuestas para *El contrato del dibujante* (The Draughtsman's Contract, 1982) y de Nino Rota para *Ocho y Medio* (Otto e mezzo, 1963) y *Amarcord* (Amarcord, 1973). O en la citada *Paranoid Park* de Gus Van Sant, que recupera composiciones del propio Rota para otra obra de Fellini: *Giulietta de los Espíritus* (Giulietta degli spiriti, 1965).

³¹¹ Compositor de la música original de *Wonderland* (Wonderland, 1999) del propio Winterbottom, lo que probablemente ratifique la afirmación de que en la elección de músicas preexistentes influye, como un factor determinante, el gusto del director por determinados compositores cinematográficos.

En ocasiones, esta recuperación encierra un mensaje adicional para el espectador más erudito con el que extraer un nivel añadido de lectura a partir de ese *juego* intertextual. Como afirma Umberto Eco, “tenemos textos citados de otros textos y se considera que el conocimiento de los textos anteriores, que se da por supuesto, es necesario para el disfrute de uno nuevo”³¹². José Enrique Monterde incide en esta misma idea, poniendo especial énfasis en el carácter lúdico de este tipo de prácticas en el cine: “frente al «placer del texto» propio de la modernidad (con fuerte acento hermenéutico) se abre el camino del «placer del juego» y el predominio de los valores lúdicos” en busca “de la complicidad del espectador (*recognize + enjoy*) en una nueva versión de los juegos de lenguaje”³¹³. Reconocimiento + diversión: la constatación de que el placer en el discurso postmoderno no radica en una equilibrada construcción del discurso ni en su originalidad, sino en el reconocimiento por parte del espectador de la recopilación y acumulación de referencias que el director recicla en su obra. En este reconocimiento se encuentra el tono lúdico del relato al que se refiere Monterde. Como ejemplo de este tipo de juegos podemos citar algunos en los que la recurrencia por parte de un director a una pieza musical es tan frecuente que termina por convertirse en un auténtico *gimmick*³¹⁴, en un guiño autoral. Tarantino no sólo reutiliza en *Kill Bill* un tema de Bernard Herrmann (el tema *Twisted Nerve* compuesto para la película de mismo título), sino que lo recupera de nuevo en su obra posterior, *Death Proof* (*Death Proof*, 2006), convertido ya en el tono de llamada del móvil del personaje interpretado por Rosario Dawson. De forma paralela, Wong Kar-wai no sólo reutilizó el tema de Umebayashi *Yumeji's Theme* en *Deseando amar*, sino que lo recupera en una versión

³¹² ECO, Umberto: *Innovation and Repetition: between Modern and Post-Moderns Aesthetics*, Daedalus, p. 172. Tomado de DARLEY, Andrew: *Cultura visual digital*. Barcelona, Paidós Comunicación, 2002, p. 121.

³¹³ MONTERDE, José Enrique: *Tarantino, ¿autor postmoderno?* Cahiers du Cinéma España nº 3 / Julio-Agosto 2007, Madrid, Ediciones Caimán, p. 25.

³¹⁴ Figura que deja el autor en sus obras a modo de sello identificativo o firma. Especialmente famosos son los empleados por Hitchcock a lo largo de su filmografía. Ben Burt, responsable de “sonorizar” el mundo de *La guerra de las galaxias* y autor al que se atribuye la invención de la categoría de *sound designer* (frente a otras obras que apuntan a Walter Murch como el creador del término) utilizaba como *gimmick* el “grito de Wilhelm”, un grito herido extraído de un antiguo *western* que Burt introdujo en prácticamente todos sus filmes. En Internet se pueden encontrar compilaciones de diversas obras en las que se escucha; lo que ratifica los rasgos lúdicos que ofrecen este tipo de prácticas. JULLIER, Laurent: *o.c.*, p. 22.

country en una de las secuencias que transcurren en el bar de Memphis en *My Blueberry Nights* (My Blueberry Nights, 2008).

Otro curioso uso de otro tipo pero en esa misma línea de juego en el reconocimiento de las fuentes está presente en *Wall E* (Wall E, 2008) de Andrew Stanton. Los sonidos de la película fueron generados a partir de *software* desarrollado por la empresa Apple. Probablemente con la intención de hacer un pequeño guiño a los usuarios de Macintosh y no con el propósito de crear una especie de *product placement sonoro* en la película, el sonido con el que el sistema indica al robot Wall E que su batería ha sido cargada es el mismo que escuchamos cuando arranca el sistema operativo Mac OSX de Apple.

La reutilización de imágenes, presente ya en movimientos como el citado *found footage*³¹⁵, suele servir habitualmente para plantear un proceso de reflexión: sobre la materialidad y la adscripción a un tiempo concreto de las imágenes o sobre el poder de manipulación del montaje, por ejemplo. Por contra, el “reciclaje” de músicas suele ser un proceso en el, como vemos, priman lo práctico y lo lúdico.

3.6.3. Empleo de rasgos metamusicales en la consecución de un discurso de segundo nivel

En último lugar consideraremos un tercer estado en el que el discurso sonoro aporta a la película un contenido semántico implícito no ya en lo musical o lo sonoro sino en factores (*extra* y) *metamusicales* o *metasonoros*. El bagaje teórico que determinadas composiciones arrastran por la época y las circunstancias en las que fueron creadas, el empleo de contrastes sonoros como símbolo de la dualidad de un personaje o la utilización de la música como eje central de un discurso dominado por la imagen son rasgos que aportan un nuevo nivel de lectura al relato. El acceso a este

³¹⁵ Véase epígrafe 2.4 (Factores Musicales).

significado es mucho más complejo que el propuesto por el director a partir del empleo de clichés o de la reutilización de temas preexistentes y exige un análisis global del sonido con respecto a la película: su lectura sólo es posible desde una cierta distancia ya que el sentido último lo otorga un estudio global de la obra. Las claves que encierra el uso de estos sonidos imponen una interpretación desde fuera del relato audiovisual: una interpretación o lectura a la que se llega habitualmente a través de claves que no aparecen de forma explícita en el propio discurso y que, por lo tanto, exigen una labor de documentación o el análisis de estudios críticos asociados a la obra. En otras ocasiones, el carácter abierto del relato nos permite aventurarnos (a veces, de manera temeraria) a encontrar este tipo de claves ocultas en el discurso sonoro.

Curiosamente, este tipo de ejemplos solemos encontrarlos nuevamente en directores que han destacado especialmente por su renovación de las posibilidades expresivas de la banda de sonido, como David Lynch o Gus Van Sant.

De Lynch ya se ha comentado su concepción de la parte sonora del filme situada a la altura de la parte visual. La importancia del oído en obras como *Terciopelo Azul* va más allá del simple uso del sonido y la oreja adquiere un valor metafórico ya que abre y cierra el relato: la película arranca con la aparición de la oreja de la víctima y se cierra con un plano del protagonista, despertado por el canto de los pájaros mientras descansa en el jardín. Con ello, Lynch busca una vuelta al orden lógico en lo sonoro como símbolo de retorno a la normalidad. Mientras tanto, en *Carretera Perdida* utiliza rasgos sonoros para formular la dualidad del protagonista masculino. Fred/Pete (interpretados por Bill Pullman y Balthazar Getty) oscila a lo largo de la película con su doble personalidad y aspecto físico entre el saxofonista de *free jazz* que convierte su música en ruido (Pullman) y el mecánico de coches capaz de apreciar el sonido del motor como si se tratara de una pieza musical (Getty)³¹⁶.

En la filmografía reciente de Gus Van Sant encontramos también usos similares de signo distinto. Un relato tan abstracto como *Gerry*, el caminar de dos personajes

³¹⁶ ARIZA, Javier : *El ruidismo en el cine*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2005, p. 158.

(Matt Damon y Casey Affleck) cuyo vínculo y cuya búsqueda desconocemos (más allá de encontrar una salida al laberíntico paisaje sin contornos en el que parecen encerrados), está obviamente sujeto a multitud de interpretaciones. Algunas de ellas hacen referencia al desdoblamiento de una única persona en dos personajes, como ocurría en el ejemplo anterior. Así algunos críticos consideran que uno de los personajes es el sonido y el otro su eco. O bien, para otros autores un personaje representa el componente visual del discurso y el otro el sonoro³¹⁷.

Mucho más compleja resulta la interpretación de la pieza de música concreta que recorre su película *Last Days* y que permite otro nivel de lectura que aleja definitivamente a la obra de lo que aparentemente era: un libre acercamiento a los últimos días de Kurt Cobain. El artículo de Fran Gayo nos aclara lo intrincado de un relato que tiene en su complejo tema principal la clave para acceder a su sentido final: una reciente pieza de música concreta que parece querer simbolizar el desorden mental del protagonista a partir de la superposición de sonidos como el portazo de un coche, campanas, notas al piano o el zumbido del viento entre otros.

Fue el ilustre alucinado William Blake quien llamó a traspasar las puertas de la percepción con el fin de comprobar en toda su magnitud lo infinito del ser humano. [...] Que Gus van Sant haya decidido eliminar de la cinta el nombre de Kurt Cobain para rebautizar al personaje de Michael Pitt como –precisamente- Blake y la utilización de “Las puertas de la percepción” de Hildegard Westerkamp para envolver buena parte del metraje son algunos de los rasgos que nos llevan a descubrir no tanto un *biopic* extravagante y sí una invitación a atravesar un umbral sensitivo y dejarnos llevar por la alucinación.³¹⁸

³¹⁷ SÁNCHEZ, Sergi: *Efecto de posición serial*. Extraído de POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2005, pp. 297-298.

³¹⁸ GAYO, Fran: Crítica de la película *Last Days*. Barcelona, Rock de Lux, nº 252, junio de 2007, p. 24.

Una obra cuyo oculto sentido final no es otro que (en palabras de Gayo) “el segundo advenimiento de la imagen en movimiento como pura herramienta de hipnosis”³¹⁹.

En otras ocasiones, poco habituales, el tratamiento musical intenta impregnar el relato de un significado que va más allá de puntuales aportaciones semánticas (de los distintos motivos en cada una de sus apariciones) o de la capacidad estructuradora que la partitura completa pueda aportar al filme. Así en *Fargo* (Fargo, 1996) de Joel Coen, el compositor Carter Burwell buscó una contraposición entre una grandiosa instrumentación sumada al tono épico de las piezas y un conjunto de personajes absolutamente menores desde un punto de vista ético y moral. La música parece querer decirnos: “el personaje no es lo suficientemente grande para esta historia”. Este poder de la música para empequeñecer a todos estos personajes (el marido o los dos secuestradores) a veces se consigue desde ese contraste irónico entre la grandiosidad de la música y esa vacuidad del personaje; y en otras ocasiones, por la ausencia de la música, que desaparece repentinamente tras una notoria intervención dejando al personaje solo y revelando sus acciones como sórdidas y banales³²⁰.

De forma similar, Javier Rebollo recurre para *La mujer sin piano* (La mujer sin piano, 2009) a una pieza de Maurice Jaubert compuesta para *La habitación verde* (La chambre vert, 1978) de Truffaut que funciona en el arranque del relato a modo de obertura³²¹. En este caso, la grandiosidad de la obra musical contrasta con el modesto y finalmente fracasado intento por abandonar la condena diaria como ama de casa que padece la protagonista (Carmen Machi).

³¹⁹ *Ibidem*, p. 24.

³²⁰ CHION, Michel: *The man who was indeed there (Carter Burwell and the Coen Brothers' films)*. The Soundtrack, Number 1.3, Intellect Books, 2008, pp. 176-177.

³²¹ En palabras del director, no una obertura a la manera de Kubrick o von Trier, sino a la manera del cine mudo. Entrevista de Carlos F. Heredero y Carlos Reviriego, *Cahiers du Cinéma España* nº 31, febrero 2010, p. 55.

Especialmente simbólicas resultan también las concepciones sonoras empleadas por Jaime Rosales en sus dos últimas obras. En *La Soledad* (La Soledad, 2007), la ausencia de músicas (y prácticamente de ambientes) intensificaba la sensación de soledad buscada para sus personajes. Elección que encontraba su equivalente en el plano visual en la *polivisión*, un procedimiento de pantalla partida que permitía el aislamiento de los personajes en cuadros individuales. Por otro lado, en su particular visión del conflicto vasco que supone *Un tiro en la cabeza* (Un tiro en la cabeza, 2008), la opción ya citada de apagar los diálogos de la película tras puertas y ventanas responde a una elección estética pero que tiene también su correspondiente lectura política, como afirma el propio director:

La gente habla mucho y, sin embargo, no escucha. La película tiene muchas lecturas y la política, para mí, es que todos los partidos intentan convencer al otro pero nadie escucha. Hoy en día no tiene sentido defender a un bando u otro. Hay problemas que hay que resolver entre todos. No se trata de echar culpas a los otros. Si se quiere derrotar al terrorismo, no llegaremos a una solución; si el terrorismo quiere vencer a la democracia, tampoco podrá. Si todos vivimos en compartimentos estanco, nada se resolverá. Esto se soluciona escuchando.³²²

Finalmente, hay escasos ejemplos en la producción cinematográfica, dejando a un lado el género musical o formatos como el videoclip, en los que la música se impone a la imagen en la narración, siendo la segunda una ilustradora de la auténtica guía de la narración. Esa es la interpretación personal que se obtiene de una obra tan libre como *El silencio antes de Bach* (Die stille vor Bach, 2007) de Pere Portabella.

³²² BELINCHÓN, Gregorio: *Jaime Rosales, en el bosque de ETA*. El País, 29-02-08.

He puesto a Bach en esta especie de tú a tú, rodeado de sonidos habituales de la vida cotidiana: los transportes públicos, los camiones, los cubiertos que caen al suelo, la tormenta, el galope de un caballo... de manera que la música siempre aparece interferida. Quería desmontar la idea sobre el consumo de la música de cámara con una liturgia determinada, por parte de una clase social determinada y en una sala de conciertos donde todos van vestidos de etiqueta. Bach no es sólo eso. El uso y el consumo de la música hasta hoy es otra cosa.³²³

La película acumula una sucesión de escenas sin un aparente nexo narrativo para mostrar las múltiples facetas de la música: la música como movimiento (secuencia del metro), como ritmo (escena de la jinete a caballo) o como fantasía (la hipnótica escena de la pianola). Pero también como código o lenguaje (partitura final), como fenómeno físico (secuencia final de los tubos de órgano) o como herramienta funcional (secuencia en la que el carnicero usa las partituras de Bach para envolver la carne). O incluso, como portadora de valores (“los niños se bautizan tras entrar a formar parte del coro por la fuerza de la música que interpretan”) o como canalizadora de agresividad (anécdota sobre el uso por parte de los nazis de la música clásica y escena de la tienda de pianos con una docena de intérpretes ejecutando simultáneamente distintas piezas).

En unos minutos consigue suspender en ella la validez de esa sintaxis simplificada y ultraprevisible que habíamos llegado a creer no ya hegemónica, sino única, y nos recuerda que existen otras maneras de contar una historia o de encadenar imágenes que no presuponen la total estulticia del espectador, que en lugar de herir o halagar su sensibilidad excitan su inteligencia y su capacidad de sorpresa, que hay formas de belleza no sometidas al canon dominante de un ojo atrofiado por los clichés que saturan lo visible.³²⁴

Esta cita de José Luis Pardo, en referencia a la película de Pere Portabella, podría ser extensiva a la mayor parte de las obras a las que se acerca este estudio. En

³²³ Entrevista de Iris Martín Peralta a Pere Portabella. *El Manifiesto*. Extraído de material promocional de *El silencio antes de Bach*. Cines Verdi, Madrid, 2008.

³²⁴ Texto de José Luis Pardo a propósito de *El silencio antes de Bach* incluido en la edición en DVD de Sherlock Films (2008).

este caso, el cuidadoso trabajo llevado a cabo por directores, músicos y responsables de sonido en dichas películas demuestra una inquietud por encontrar caminos expresivos inexplorados o poco transitados, en un intento de renovación de los modos de narración convencionales que resulta para el espectador tan exigente como enriquecedor

CAPÍTULO 4

**Problemas derivados de la renovación
del tratamiento sonoro**

CAPÍTULO 4

Problemas derivados de la renovación del tratamiento sonoro

Una vez que han sido expuestos los rasgos característicos de lo que hemos denominado nueva concepción sonora, y tras atender especialmente a los interesantes efectos expresivos que puede aportar al discurso cinematográfico, parece justo analizar también cuáles son los principales inconvenientes de esta renovación del tratamiento sonoro. Como veremos, la mayor parte de estos problemas tiene su origen en la decisiva revolución tecnológica que han experimentado los procesos de registro y postproducción de sonido gracias a la generalización de herramientas digitales. En otros casos en cambio, factores de otro tipo citados en la primera parte de este estudio (como la habitual presencia de la canción) han favorecido la pérdida de consistencia de un discurso que aprovecha el atractivo envoltorio con el que el sonido (especialmente la música) cubre las imágenes.

A lo largo de este epígrafe analizaremos consecuencias derivadas de todos estos cambios que, a pesar de su carácter “nocivo”, también debemos entenderlas como características del tratamiento actual; intentando, en cualquier caso, hacer un análisis

de todos ellos desde un acercamiento que no olvide las peculiaridades de los nuevos modos de narración.

Entre ellos hablaremos de la pérdida de protagonismo del sonido directo en favor de una estandarización de los ambientes ocasionada por la constante recurrencia a librerías digitales. Veremos cómo determinados cines, en busca de un discurso espectacular, aprovechan el aumento de la capacidad sensorial del sonido descuidando el resto de funciones que éste puede cumplir. Comprobaremos cómo la música sigue empleándose para enmascarar carencias de la imagen (en unas ocasiones, carencias de tipo narrativo; en otras, aplicándose con un uso decorativo en una función de relleno que aprovecha su inmediatez expresiva). O analizaremos cómo herramientas digitales pensadas para facilitar la labor de técnicos y compositores terminan en ocasiones por volverse en su contra al modificar decisivamente, en unos casos, los procesos de registro sonoro y al no tener, en otros, el carácter provisional o transitorio que se presuponía.

4.1. Concepto de ritmo, efecto clip y renovación de fórmulas narrativas a través de la música

El efecto clip se ha convertido en una de las armas arrojadas más empleadas contra determinados usos cinematográficos habituales en producciones contemporáneas. En este debate, como veremos, se cruzan ideas bastante complejas como son los distintos conceptos de ritmo (ritmo musical, ritmo narrativo...) con la noción de lo que debe ser un relato cinematográfico propia de cada espectador: desde el equilibrado y transparente discurso clásico hasta el metafílmico postmoderno.

Concepto y evolución del efecto clip

Para situar el tema, empecemos por encontrar definiciones. El carácter excesivamente imitativo e ilustrativo de la música en el modelo clásico desembocó en efectos indeseados de subrayado e hiperpuntuación (*underscoring* y *mickey-mousing*) y de reduplicación (como el efecto clip y el efecto circo). A pesar de tratarse de figuras bastante diferentes entre sí, todas ellas parten de la excesiva reiteración entre los discursos visual y musical. Laurent Jullier los define de manera bastante sencilla confrontando por parejas estos términos³²⁵. Por un lado habla de *underscoring* cuando la música subraya y comenta musicalmente la escena mientras el *mickeymousing* puntúa más que subrayar consiguiendo un efecto cómico que ha evolucionado fuera del *cartoon* hacia lo irónico. Por otro lado, el *efecto clip* se produce cuando la banda sonora dicta la organización de la imagen frente al *efecto circo*, cuando es la música la que se pliega a las necesidades de la imagen. El primer efecto responde a la supremacía de la música en formatos como el videoclip; y, el segundo, a la tradición de las orquestas circenses cuyo director debía plegarse a los avatares de lo que ocurría en la pista.

³²⁵ JULLIER, Laurent: o.c., p. 59.

Acercamientos a este tipo de prácticas en la primera mitad del XX demuestran que este efecto clip no es una consecuencia directa de la influencia del lenguaje televisivo ni un invento de los autores postmodernos (si bien, ambos han modificado obviamente su naturaleza). Así en los primeros años del sonoro ya encontramos obras como *Berlín, Sinfonía de una gran ciudad* (Berlín, Die Symphonie einer Grosstadt, 1927) de Walter Ruttmann, caracterizada por un discurso que organiza el movimiento a partir de ritmos musicales. O bien, *Fantasia* (Fantasia, 1940) de Walt Disney, sobre la que Valls Gorina afirma que “resulta un sugestivo estudio de las posibilidades de combinar música y líneas de color, en el que se invierten los términos de la realización al ser la música (pre-existente) el punto de partida de la creación del filme y la materia inspiradora del baile y del juego de imágenes que discurre por la pantalla”, para poco después admitir su influencia en obras posteriores: “ha sido un digno y estimable antecedente de movimientos artísticos que han intentado fundir y mezclar sonido y color en una mutua interacción operativa con la presencia, naturalmente, de una pantalla lumínica”³²⁶. Algo que confirma de forma similar Ana M^a Sedeño Valdellós cuando se refiere a la película de Ruttmann:

Esta utopía de fusión musical, plástica e icónica también se reveló meta de surrealistas, dadaístas, futuristas y cubistas y, más tarde, de todos los emergentes movimientos de vanguardia de las décadas de los cincuenta, sesenta y setenta (*pop art*, *minimalismo*...).³²⁷

Sin embargo, si bien es cierto que muchos de los movimientos influenciados en décadas posteriores por estas obras son esencialmente piezas experimentales que anticiparon el lenguaje del videoarte (Stan Brakhage, Peter Kubelka o Robert Breer³²⁸) o autores con un lenguaje menos abstracto pero con inquietudes alejadas del discurso habitual

³²⁶ VALLS GORINA, Manuel; PADROL, Joan: o.c., p. 43.

³²⁷ SEDEÑO VALDELLÓS, María: o.c. p. 57.

³²⁸ Stan Brakhage adoptó con respecto al cine una postura esencialista que le llevó a desechar el uso de sonido en sus películas (“el sonido es un error estético”). Su cine silencioso, sin embargo está cargado de musicalidad conseguida a través del montaje, como ocurre con las piezas de Peter Kubelka o Robert Breer. FERNÁNDEZ LABAYÉN, Miguel: *Memoria del provenir. Relecturas musicales de un pasado perdido en “Film Ist” y “Decasia”*. Extraído de *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2005, p. 158.

(Norman Mc Laren³²⁹); también existen usos semejantes en producciones “convencionales” destinadas a la sala de cine. Así en obras de Stanley Kubrick como *2001, una Odisea en el Espacio* (2001, A Space Odyssey; 1968) o *La Naranja Mecánica* (A Clockwork Orange, 1971) encontramos secuencias organizadas a partir de piezas clásicas preexistentes: los vals de Strauss en la primera o la revisión de piezas de Beethoven por parte de Walter Carlos en la segunda.

El efecto clip en el discurso postmoderno

Obviamente el efecto clip se aleja del ideal que propugna el discurso clásico cinematográfico. Su mala consideración probablemente radique, entre otras razones, en ello. El hecho de que estas figuras sean abordadas desde posturas ortodoxas, que lo analizan exclusivamente desde la narrativa tradicional, provoca que se olviden sus posibilidades en discursos que buscan otro tipo de lenguaje. Como defiende Chion:

...este estilo clip, con su montaje-choque es, en muchos aspectos, un desarrollo nuevo en la imagen de la dimensión lineal y rítmica, en detrimento de la dimensión del espacio. El enriquecimiento temporal de la imagen, que se hace más fluido, cambiante y chispeante, más detallado, tiene como correlato inevitable, en efecto, su empobrecimiento espacial, trasladándose de nuevo al mismo tiempo a las postrimerías del cine mudo.³³⁰

³²⁹ Frente al esencialismo de Brackhage, Kubelka o Breer, la música en los filmes de Mc Laren tiene un papel preponderante. Así, frente a la “musicalidad muda” a través del montaje de los tres primeros, Mc Laren basa casi siempre sus ejercicios en la música. El cineasta subordina los elementos visuales (en muchos casos dibujados directamente sobre la película) a los sonoros; lo que le convierte en un referente más evidente del discurso audiovisual actual. En la pieza *Pen Point Music* (conocida también como *Pen Point Percussion*), definida en los propios créditos como “Una introducción a los sonidos dibujados a mano por Norman Mc Laren”, el propio autor demuestra su curioso sistema de trabajo.

³³⁰ CHION: *La audiovisión*, p. 144.

Si nos movemos por tanto hacia un discurso postmoderno contaminado, construido a partir de fuentes revisitadas, usos como éstos se perciben desde un prisma absolutamente diferente. Ejercicios de este tipo se presentan como fórmulas con las que articular una renovación narrativa. Películas como *Corre Lola, corre*, una obra en la que, como ya hemos comentado, algunos ven una estructura narrativa en bucle heredada de la música electrónica, y otros, una estructura propia del videojuego, no pueden juzgarse desde la narrativa tradicional. Algo similar a lo que encontramos en *Irma Vep* (Irma Vep, 1996) de Olivier Assayas, otra película con “apariencia clip” en secuencias aisladas. En ella se cuentan las dificultades que encuentra René Vidal (Jean Pierre Léaud), un director francés contemporáneo, en su intento de revisión del serial cinematográfico de principios de siglo *Les vampires* de Louis Feuillade. La obra de Assayas recurre, entre otros elementos, a ese lenguaje audiovisual tan característico de finales del siglo pasado para cuestionar, en palabras de Ángel Quintana, “las fuentes del debate estético que atravesó el cine de la década de los noventa, dividido entre los que querían recuperar la inocencia perdida y los que apostaban por el palimpsesto como antítesis al reconocimiento profundo de la crisis de originalidad”³³¹.

No debe entenderse todo esto como una encendida defensa de estos usos, sino como un juicio que intenta ser más ajustado a los modos de narración actuales. Estos ejercicios tan presentes en formatos televisivos como la autopromoción, el spot publicitario o el propio vídeoclip, así como en manifestaciones artísticas relativamente recientes (que pueden considerarse germen de los formatos anteriores) como el videoarte; parecen haberse convertido en un procedimiento habitual al que el cine comercial recurre aprovechando la accesibilidad rítmica de determinadas músicas (especialmente las electrónicas, compuestas en su mayoría a partir de bucles) en un

³³¹ QUINTANA, Ángel: *Entre lo moderno y lo postmoderno*. Artículo recogido en “Cahiers du Cinéma España”, especial nº 1 (9º Festival Internacional de Cine de Las Palmas de Gran Canaria), Madrid, Febrero 2008, pág. 21.

ejercicio de “fraudulenta” compensación narrativa desde lo sonoro: el ritmo musical se impone al visual para enmascarar la ausencia o la levedad de ritmo narrativo. Por otro lado, se aprovecha igualmente esta inversión música/imagen como rasgo de supuesta modernidad, de discurso “transgresor” y adaptado al gusto del público mayoritario.

Aceptando la existencia de prácticas criticables, el problema radica en que el denostado efecto clip se ha convertido en un cajón desastre dentro del que se almacenan y castigan prácticas que en ocasiones poco tienen que ver con esa imposición rítmica de la música sobre la parte visual del filme. El sonido parece, en ocasiones, el hermano sospechoso al que los padres buscan primero cuando algo aparece roto en la casa. En ocasiones se habla de efecto clip ante ejercicios de vacío virtuosismo en el montaje de imágenes. En otras, una presencia mayor de lo habitual de una melodía o de un patrón rítmico se tiende a confundir con un inaceptable acto de subordinación de la imagen, castigando de este modo la evolución de nuevas formas de narración en las que los distintos elementos audibles sean capaces de aumentar su autonomía para cumplir nuevas funciones en la película. Tom Tykwer (director de *Corre Lola, corre*), aprovechando la mayor libertad de experimentación que ofrece el formato corto, demuestra en el capítulo *Faubourg Saint Denis* dentro de la obra colectiva *Paris, je t'aime* (Paris, je t'aime, 2006) cómo renovar los modos de narración consiguiendo un *collage* sensorial sobre el que planea la música; en este caso, alejada de la rítmica matemática típica del clip.

También el cine experimental de Harmony Korine nos deja ejemplos puntuales de gran radicalidad de una inversión de roles con una absoluta subordinación de funciones entre imagen y sonido sin caer en el denostado efecto. En *Julien Donkey-Boy* (Julien Donkey-Boy, 1999), el director desarrolla de manera puntual una composición musical a través de un montaje en el que cada plano queda liberado prácticamente de cualquier función narrativa. Ese curioso ejercicio, inspirado en las posibilidades que ofrecen herramientas como el *sampler*, consigue la creación de un patrón rítmico con rasgos levemente musicales (por la repetición cíclica de ruidos más que por el carácter

melódico de éstos) a partir de sonidos extraídos de las propias imágenes en un llamativo bucle visual ³³².

En otros casos, autores tan inquietos como Michel Gondry, cuando trabajan fuera del ámbito cinematográfico, intentan explorar las posibilidades expresivas de superponer, contraponer o asociar ritmos visuales y sonoros. Su videoclip del tema *Star Guitar*³³³ es una magnífica muestra de esta subordinación de la imagen a la rítmica musical; en este caso, en un formato en el que este tipo de ejercicios no sólo no son criticados (como ocurre en el medio cinematográfico); sino aplaudidos.

La confusión que envuelve este debate deriva de la complejidad del concepto fundamental sobre el que gravita este efecto clip y que es punto de encuentro entre dos artes esencialmente temporales como la música y el cine: el concepto de ritmo. El ritmo narrativo depende de infinidad de factores: desde la composición interna del plano al montaje pasando por la organización de secuencias y escenas en el relato. La superposición posterior de una música sobre todo ello puede provocar una perturbación que haga cambiar toda la percepción de la escena. ¿Por qué razón? Posiblemente porque el ritmo, sin ser propiamente un concepto ni sonoro ni visual (como afirma Chion³³⁴), lo entendamos más cercano a cuestiones musicales. Por ello, la inclusión en la imagen de un elemento estructurado a partir del ritmo haga que, en ocasiones, éste se imponga (o al menos así lo percibamos nosotros como espectadores) con cierta facilidad sobre la cadencia de las propias imágenes.

³³² El director Darren Aronofsky lo ha bautizado como *montaje hip hop* por la cadencia rítmica, cercana a este estilo musical, con la que se suceden las imágenes. María Rubín: *El sonido de la velocidad*. Documental para. Canal + España. 2002.

³³³ Videoclip para el grupo *The Chemical Brothers*, 2002.

³³⁴ CHION: *La audiovisión*, p.130.

4.2. Aprovechamiento de los rasgos exclusivamente físicos del sonido

Ruidos

El cine contemporáneo destinado al gran público (especialmente el denominado de forma curiosa “cine de acción”), ha demostrado un magnífico aprovechamiento de las excelencias del sonido multicanal para avasallar al espectador con un arsenal de efectos dirigidos al oído que le sacudan en su butaca y conviertan la experiencia cinematográfica en una experiencia física. Este lícito aprovechamiento de la capacidad sensorial del sonido sería admirable si no fuera porque, en la mayor parte de las ocasiones, el sonido no aporta nada más tras toda esa pirotecnia, y queda convertido en un mero agitador de cuerpos a partir del empleo exagerado de efectos provistos de una buena cantidad de decibelios. De nuevo surge una confusión que el propio lenguaje saca a la luz: de la misma forma que los cambios sufridos por el relato cinematográfico en los últimos años han llevado al espectador actual a asociar el concepto de acción narrativa con incesantes movimientos de la cámara e hiperfragmentación a través del montaje, la expresividad de estos sonidos se tiende a vincular a una sobresaturación en todos los puntos de escucha repartidos por la sala.

El director americano Mike Figgis critica estas prácticas aduciendo que el tratamiento sonoro que reciben las películas actuales parezca pensado para probar el equipo en lugar de responder a necesidades narrativas o expresivas. Prácticas que por otro lado son, como afirma a continuación, totalmente ajustadas al gusto del espectador actual³³⁵.

³³⁵ Para ello cuenta una anécdota ocurrida el día en que su hijo se compró su primer sistema *home cinema*, pidiéndole que fuera a comprobar cómo funcionaba con una película en concreto que, como el propio chico afirmaba, “era horrible, pero debía ser escuchada”. *The first thing that attracted to me in films was sound. Entrevista a Mike Figgis..* The Soundtrack, Number 1.3, Intellect Books, 2009, p. 169.

Estos usos llevan inevitablemente a una inversión música-efectos de la que ya hablamos cuando nos referimos al nuevo orden sonoro. Si bien, en este caso hacemos referencia a aquellas situaciones en las que esta inversión no funciona como figura retórica, sino como simple efecto. Como afirma Jesús Alcalde, frente a la intención narrativa o a la concepción posmodernista de fusión de planos expresivos o de niveles de significado simultáneos y superpuestos, “una simple sonorización ensordecedora o atmosférica más parece fruto de una experiencia hedonista en el momento de la mezcla o afán de asombrar con la tecnología que intención de expresar una idea”³³⁶.

Músicas

Este problema no es sólo aplicable a los ruidos, a los que ya nos hemos referido como los grandes beneficiarios de las ventajas de los nuevos sistemas de sonido multicanal. También se ha producido un cambio en el tratamiento que reciben las músicas. Si los ruidos han visto potenciado su aspecto más físico, la amplificación de las músicas parece revelarse como el camino directo hacia una equivalente amplificación expresiva.

La emotividad que la música puede aportar en su conjunción con las imágenes es un recurso peligroso. Anthony Storr nos recuerda que “como afirmaron los griegos, la música puede utilizarse también para hacer el mal, llevando al oyente a un clímax emocional que elimine todo juicio crítico”³³⁷. A lo largo de la historia del cine, muchos autores han desechado la música en sus películas por considerar estos usos poco éticos desde una perspectiva narrativa: en muchas ocasiones se producía una descompensación entre la crudeza del relato y la grandilocuencia de estas piezas, lo que amplificaba aún más la capacidad expresiva de estas últimas. La postura se condensa de manera ejemplar en una cita de John Ford: “No me gusta la música en las películas.

³³⁶ ALCALDE: *Música y comunicación*, p. 224.

³³⁷ STORR, Anthony: *o.c.*, p. 71.

No me gusta ver a un hombre solo en el desierto, muriéndose de sed, con la orquesta de Filadelfia detrás”³³⁸.

Estos usos denunciados por autores como Ford, en opinión de nuevo de Mike Figgis, se han convertido en un rasgo de estilo característico del cine norteamericano. Un cine que, según sus palabras, en lugar de dirigir al espectador hacia la emoción de la secuencia de un modo natural, opta por plasmarla a la primera ocasión y mantenerla a lo largo de toda la secuencia gracias, entre otras cosas, al abuso de las músicas³³⁹. La enorme eficacia en lo emotivo posiblemente haya condenado en ocasiones a las músicas a este papel de agitador emocional. Sin embargo, este poder “manipulador” tampoco implica que el compositor deba buscar músicas inexpressivas para no “contaminar” en absoluto el relato.

El debate a tratar en este epígrafe no hace referencia tanto al aprovechamiento de la capacidad expresiva de la música *per se* como a si es ético potenciar artificialmente esa expresividad a través de recursos como una excesiva amplificación acústica. Probablemente no. Sin embargo, como ocurría con el efecto clip, debemos ser cautelosos ante este tipo de prácticas ya que no toda amplificación debe ser considerada como un tratamiento perverso. De lo contrario, estaríamos censurando experiencias absolutamente innovadoras como la que propone Lynch en *Carretera Perdida*. En ella, los contrastes sonoros entre los casi inaudibles zumbidos de baja frecuencia y, por ejemplo, las enloquecidas piezas de *free jazz* que interpreta al saxo Fred (Bill Pullman) convierten la película en un vertiginoso paseo por una especie de montaña rusa sensorial.

Además, tampoco hay que olvidar que estos cambios debemos entenderlos desde las mejoras experimentadas por los equipos pero también desde factores musicales como las actuales aproximaciones del oyente a nuevas músicas,

³³⁸ CD “Cheyenne Autumm” (Label X). Extraído de XALABARDER, Conrado: *Música de cine. Una ilusión óptica*. Libros en Red, 2006, p. 9.

³³⁹ *The first thing that attracted to me in films was sound. Entrevista a Mike Figgis.. The Soundtrack*, Number 1.3, Intellect Books, 2009, p. 169.

fundamentalmente las electrónicas. En ellas, la relación música oyente pasa a ser esencialmente física.

La música electrónica de baile es, sobre todo, música física que toma los reflejos psicomotrices y tira de los pulmones. [...] El sonido se convierte en un fluido que rodea al cuerpo en una íntima presión de *beat* y bajo. Las bajas frecuencias permean la carne, consiguen que el cuerpo vibre y tiemble. El cuerpo entero se convierte en una oreja....³⁴⁰

Teóricos defensores de los nuevos roles que puede jugar el sonido en el relato cinematográfico contemporáneo opinan de manera optimista que esta potenciación de lo físico ha modificado definitivamente el papel del espectador en la sala, que pasa a tener una actitud “activa” ante el cúmulo de estímulos sonoros que recibe³⁴¹. Estas posturas inciden una vez más en el carácter lúdico que adquiere la experiencia cinematográfica gracias al aumento de la sensorialidad: el espectador encuentra en el cine un espacio en el que jugar confortablemente con la gran cantidad de estímulos audiovisuales que recibe desde los distintos puntos de la sala.

³⁴⁰ REYNOLDS, Simon: *Prefacio*. Traducción de Juan Manuel Freire. Extraído de BLÁNQUEZ, Javier; MORERA, Omar (coord.): *Loops: una historia de la música electrónica*. Barcelona, Reservoir Books, Mondadori, 2002, pp. 19-20.

³⁴¹ SERGI, Gianluca: *The Sonic Playground: Hollywood Cinema and its listeners*. 2005. Consultado en <http://www.filmsound.org/articles/sergi/index.htm> el 18-02-2007.

4.3. Generalización de usos decorativos en la música cinematográfica contemporánea

En una escena de la película de Michael Winterbottom *Tristram Shandy*, los miembros del equipo de rodaje repasan las tomas filmadas a lo largo del día. Lo que pretendía parecer una épica batalla ha quedado convertido en una serie de planos en los que un escaso grupo de extras uniformados se mueven de manera ridícula en un campo inundado por la niebla. Ante tan desalentador panorama, uno de los presentes lanza al aire la pregunta “¿no hace falta aquí un poco de música?”, a la que otro replica “sí, ¿quién es el compositor?”; pregunta que queda sin respuesta ante el desconocimiento total de todos los presentes. Esta escena de tono cómico seguramente no les resulte extraña a un buen número de compositores de música para cine que han visto cómo su obra no tenía otra función en la película que, como en este caso, rellenar o hinchar la escena ante la incapacidad de la imagen. La maleabilidad en su acoplamiento con las imágenes, la multiplicidad de significados de un discurso tan abstracto y su inmediatez emocional convierten a la música en un elemento especialmente tentador con el que “llenar” la imagen, a la vez que favorece la construcción de un discurso según los gustos del espectador mayoritario. La música se convierte así en un decorado musical o, empleando un término de Eisler y Adorno, en un *mueble acústico*³⁴².

No se trata en ningún caso de negar el carácter complementario y subordinado de toda música cinematográfica. Russell Lack expone en su obra *La música en el cine* las cuestiones prácticas por las que ésta se introdujo en la sala de proyección. Entre ellas destaca el habitualmente citado recurso de enmascarar el sonido del proyector, además de apuntar dos adicionales: eliminar el carácter fantasmal de los personajes mudos fotografiados y evitar que el silencio de la sala provocara la aparición de

³⁴² ADORNO, Theodor W. y EISLER, Hanns: o.c., p. 27.

constantes comentarios entre los espectadores³⁴³. Aceptando que la música cinematográfica debe estar compuesta para la imagen y teniendo en cuenta que, desde las primeras proyecciones, se le exigía el cumplimiento de tareas absolutamente funcionales, más allá de sus posibilidades expresivas; debemos entender que, salvadas las limitaciones del relato primitivo, la música cinematográfica en la actualidad debe ser funcional en un sentido bien distinto. La tecnología ha permitido superar carencias que en el cine de la primera mitad del XX justificaban esos empleos. Richard Bates y Stephen Deutsch³⁴⁴ afirman que, antes de la aparición del *Dolby*, la banda de sonido en ocasiones se llenaba con músicas para evitar que sonase un “siseo”³⁴⁵ cuando no había nada en ella. Hoy, sin embargo, para ambos autores, la omnipresencia de la música en cualquier audiovisual contemporáneo ha convertido al silencio en lo verdaderamente significativo (nos detenemos verdaderamente a escuchar cuando no suena nada)³⁴⁶.

No se trata tampoco de un rasgo que nazca con el nuevo modelo ni específico del cine (en manifestaciones artísticas como el teatro también son habituales usos de este tipo), si bien hay elementos que han potenciado estos usos decorativos en la música para cine hoy día.

En primer lugar, músicas y tratamientos sonoros ambientales proponen una estupenda fórmula para enmascarar estas prácticas: el uso de melodías vaporosas, propias del gusto popular y entendidas como rasgo de modernidad, dota a la película de un aura y una ambivalencia que en ocasiones sólo oculta un discurso vacío, de forma similar a como la niebla intentaba esconder la escasez de extras en la secuencia que citábamos al principio.

³⁴³ LACK, Russell: o.c., pp. 13-14.

³⁴⁴ Bates, Richard y Deutsch, Stephen: *The problem of music in actual television*. The Soundtrack, Number 1.3, Intellect Books, 2009, p. 190.

³⁴⁵ *hiss* en el texto original.

³⁴⁶ De forma análoga se puede encontrar un equivalente en la parte visual. Un responsable de programación de Telemadrid confirmaba hace años los grandes niveles de audiencia que se habían conseguido en la cadena durante unos minutos en los que la emisión “se había caído y había ido a negro”. El carácter ininterrumpido del discurso televisivo provoca que su ruptura se convierta en algo significativo.

En segundo lugar, el abuso en el empleo de canciones (que en muchos casos responde sencillamente a intereses comerciales) dentro del filme ha traído consigo una descarga de significado de las mismas. Debemos situar esta pérdida semántica de la canción en un doble contexto. Por un lado, en la constante exposición a todo tipo de músicas a las que actualmente se somete el oyente a lo largo del día. Herramientas como el hilo musical (paradigma de la escucha ambiental) o las radiofórmulas han favorecido la creación de una nueva relación del oyente con la música que ha cristalizado en esas escuchas desatendidas. Por otro, la aparición de reproductores de audio portátiles ha provocado además que el oyente acompañe con músicas cualquier actividad cotidiana, seleccionando para cada situación piezas que se ajusten al tipo de tarea.

En tercer lugar, la influencia del medio televisivo en este aspecto tampoco debe olvidarse. La omnipresencia de la música en televisión en forma de sintonías, ráfagas, elementos de continuidad (como cortinillas y autopromociones) o la cada vez más habitual presencia de ambientadores musicales en el propio *set* de televisión ha tenido una influencia relevante en los modos de narración actuales, caracterizados inevitablemente por un constante acompañamiento musical³⁴⁷.

Como consecuencia de todo ello, en muchas ocasiones la música queda relegada a un papel no ya secundario o complementario, sino absolutamente decorativo. En unos casos, porque en la elaboración del relato no se ha pretendido que la música cubriera otra labor. En otros, sin embargo, esta descarga de funciones se produce de manera involuntaria por su omnipresencia en el relato. Frente a las puntuales apariciones en el discurso clásico que facilitaban que la atención del espectador pudiera ser focalizada por estas músicas, su constante presencia en el relato contemporáneo ha desactivado el carácter de subrayado que tenía hace décadas.

³⁴⁷ Estos ambientadores musicales trabajan esencialmente con un *sampler* cargado de melodías estereotípicas y un buen puñado de efectos sonoros que son lanzados en directo en función del desarrollo de una entrevista, de las reacciones del público en plató, etc. Las músicas habitualmente se utilizan para crear ambientes, mientras los efectos suelen ser empleados con una intención cómica.

4.4. Problemas derivados de la generalización de los sistemas digitales en los procesos de producción

La vertiginosa expansión de los sistemas digitales en el ámbito audiovisual a lo largo de la década de los noventa trajo consigo radicales cambios en los procesos de registro y postproducción de la película, cuyas ventajas ya citamos al inicio del estudio. Sin embargo, en muchos casos esta revolución digital no sólo no ha mejorado los resultados y las condiciones de trabajo de los responsables de la parcela sonora como cabría esperar, sino que frecuentemente ha dificultado su labor.

Veremos que esta tecnificación provoca efectos indeseados en los distintos ámbitos y etapas del proceso de producción: desde el registro de sonido hasta la mezcla para sistemas multicanal pasando por la fase de composición musical.

Registro

Uno de los curiosos inconvenientes que la tecnificación ha traído consigo hace referencia a cómo la flexibilización y multiplicidad de opciones que ofrecen las nuevas herramientas digitales en la última etapa (procesos de mezcla y postproducción) han modificado definitivamente el trabajo en la fase de origen (registro de sonido). Por ello, profesionales encargados de la parcela sonora entienden que, en muchos casos, estas mejoras tecnológicas no han hecho más que dificultar su trabajo.

Cuando empecé en mi oficio (finales de los años cincuenta) el ingeniero de sonido aún era alguien que podía decir: “Corten, no funciona”. Hoy día, ninguno podría permitírselo. Se piensa que todo podrá arreglarse en el doblaje o en las mezclas.³⁴⁸

³⁴⁸ Marie Josèphe Yoyotte, Cahiers du Cinéma, nº 341, noviembre 1982. Tomado de JULLIER, Laurent: o.c., p. 20.

Este problema no es sólo habitual en el área de sonido. La labor de montadores y, sobre todo, de los encargados de postproducción en el terreno de la imagen suele ser muy compleja por el deficiente trabajo de muchos directores durante el rodaje, desconocedores de las características que debe reunir una imagen para su correcta manipulación en la última etapa del proceso. Expresiones como “esto se arregla después en postproducción” son demasiado habituales en los rodajes, además de especialmente cómicas por ese tono impersonal, como si el proceso lo ejecutase por sí sola una máquina.

La llegada de todas estas herramientas no sólo ha tenido su correspondiente repercusión en aspectos técnicos, sino también en cuestiones de orden estético. Las magníficas posibilidades desarrolladas especialmente en la mezcla, el doblaje y la creación de efectos sonoros han sido criticadas (de manera especial por parte de teóricos franceses³⁴⁹) por la falta de naturalismo que provocan en la película, lo que se interpreta como un retroceso en la credibilidad y la riqueza del discurso sonoro. El diseñador de sonido francés Jean Goudier³⁵⁰ defiende la cercanía al sonido directo como clave para que la creación sonora funcione:

Para mí, el sonido del filme debe parecerse lo más posible a un buen sonido directo. Debe pertenecer realmente a la imagen, al relato, al sentimiento de la escena. Esta concordancia de uno con otro *se siente* literalmente: hay una *sensualidad* del mundo sonoro. A continuación debe concordar con el imaginario del director³⁵¹.

En una línea similar, Jean Renoir criticaba bastantes años antes la práctica del doblaje, al que otorgaba un carácter diabólico. Para el director francés, la voz es la expresión del alma de esa persona y, quien tontea con ella, cede a la obra del diablo, al

³⁴⁹ Autores como Dominique Avron o Jean-Louis Comolli, defensores del tratamiento sonoro de directores como Godard o Pialat, que desechan ese sonido impecable técnicamente pero mentiroso.

³⁵⁰ Goudier ha trabajado para directores con concepciones del cine tan dispares como Roman Polanski, Patrice Leconte, Nikita Mikhalkov y Oliver Stone.

³⁵¹ JULLIER, Laurent: *o.c.*, p. 88.

que a menudo se le representa curiosamente con una voz que no concuerda con su imagen³⁵². Sin ser tan radicales como Renoir, no debemos olvidar en cualquier caso que el uso del doblaje provoca una unificación de sonoridades y la ausencia de espontaneidad de la interpretación, desprovista de toses, tartamudeos y dudas³⁵³.

Por otro lado, también la recreación de sonidos, llevada a cabo desde hace décadas por los *foley-artists*³⁵⁴, ha sufrido cambios radicales desde la llegada de las herramientas digitales y la generalización de librerías sonoras. El uso de estas librerías ha provocado una estandarización de los materiales empleados que provoca a su vez la pérdida de los ambientes sonoros homogéneos que facilita el sonido directo. Los exquisitos resultados en el plano sonoro que consigue una autora como Lucrecia Martel parecen ratificar la valía y las magníficas posibilidades en la etapa de postproducción del sonido directo frente a los abusos del material de librerías. El *making of* de su obra *La niña santa* (*La niña santa*, 2004)³⁵⁵ muestra cómo la argentina opta habitualmente en el rodaje por el uso simultáneo de varias pértigas: en una secuencia que se desarrolla en el comedor de un hotel, un micro recoge el diálogo de los personajes del cuadro mientras el otro capta el ambiente de las mesas situadas alrededor de la principal. El sonidista Víctor Tandler nos cuenta además que las jornadas de rodaje con esta directora terminan frecuentemente con unas sesiones de recreación desde el sonido de las escenas filmadas durante esa jornada por parte de los propios figurantes que aparecen en pantalla. En ellas Martel da indicaciones a actores y figurantes para que recreen los sonidos que han aparecido a lo largo del material rodado: aplausos, murmullos, etc. Con ello, la argentina pretende evitar la artificiosidad que traería consigo una posterior recomposición de todos estos ambientes en estudio. Tandler

³⁵² ONDAATJE, Michael: *o.c.*, p. 139.

³⁵³ AVRON, Dominique: *Revue d'esthétique*, nº especial *Cinéma: théorie, lectures*. Paris, Klincksieck, 1978, pp. 207-218. Tomado de JULLIER, Laurent: *o.c.*, pp. 82-83.

³⁵⁴ Nombre que reciben los creadores de efectos sonoros como homenaje a Jack Foley (1891-1967). Se le considera el primero en adaptar estos recursos a producciones cinematográficas, generados entonces (en la década de los veinte) en directo durante el rodaje.

³⁵⁵ Edición en DVD a cargo de Cameo, 2006.

defiende la valía del sonido directo apuntando que, a pesar de ser herramientas válidas, las librerías presentan dos problemas. Por un lado, el excesivo abuso que las producciones televisivas hacen de ellas provoca que los sonidos sean en algunos casos demasiado reconocibles. Por otro, la manipulación del sonido de librería para adaptarlo a las necesidades de la escena implica en muchos casos un tiempo y un esfuerzo mucho mayores de lo que habría supuesto registrar el sonido natural³⁵⁶.

Una estandarización agravada además por la generalización no sólo de las mismas muestras sonoras sino también de las mismas herramientas digitales: uso de mismo *software*, *plugins* o procesadores de señal digital para llevar a cabo mezclas, ecualizaciones, etc.³⁵⁷ Con ello, el cine comete en su vertiente sonora pecados que responden por un lado a la comodidad que aporta el trabajo con las nuevas tecnologías pero también, por otro, a la búsqueda de formas adecuadas a los gustos del público mayoritario. El aterrador sonido hiperrealista, seco, sin maquillaje (en forma de reverberaciones, filtros o ecualizaciones) de los disparos a lo largo de los pasillos del instituto en *Elephant* es una indicador de que el sonido cinematográfico actual está tan manipulado que estas tomas “limpias” resultan muy impactantes.

Frente a la postura naturalista, teóricos como Gianluca Sergi defienden en cambio que la intención del efecto sonoro no es tanto el realismo como que éste resulte expresivo y aporte efectividad en el plano narrativo³⁵⁸.

Sonido multicanal

En lo referente al equipamiento de las salas, las posibilidades de los sistemas de sonido de alta fidelidad como Dolby han traído consigo infinidad de ventajas salpicadas a lo largo de este estudio pero, obviamente, toda revolución se cobra también sus

³⁵⁶ Ver entrevista a Víctor Tandler en Anexo III.

³⁵⁷ Programas como *ProTools* se han convertido en una herramienta estándar tan extendida que es casi imposible no encontrarlo en cualquier estudio de grabación o sonorización.

³⁵⁸ SERGI, Gianluca: *The Sonic Playground: Hollywood Cinema and its listeners*. 1999. Consultado el 21-02-07 en <http://www.filmsound.org/articles/sergi/index.htm>.

víctimas. Michel Chion³⁵⁹ apunta dos inconvenientes menores que la implantación de estos sistemas provocó y que alteraron el discurso sonoro.

En primer lugar, estos sistemas han favorecido la ampliación del espacio sonoro pero, por el contrario, han dificultado la concentración de un sonido en un punto concreto. Para conseguir esta concentración se deberían “acallar” varios altavoces de la sala pero esta supresión generalizada o absoluta del sonido ambiente, esta *suspensión*, suele asociarse a la subjetividad del personaje o incluso al fallo técnico.

En segundo lugar, esa renovación de sensaciones que ha aportado el sonido multipista puede que actúe, como algunos objetan, en detrimento “de la sobriedad de los sentimientos, de la inteligencia de las sensaciones o del rigor narrativo”³⁶⁰. Si bien, Chion considera que la recuperación a través del sonido de estas sensaciones merece la pena a pesar de que ello suponga un pequeño sacrificio de la pureza dramática.

Quizá el problema tenga su origen una vez más en la desmesura con la que todos estos nuevos logros tecnológicos se aplican sin tener en cuenta las necesidades reales de cada discurso. De este modo, en muchos casos, la disponibilidad de pistas que ofrecen las nuevas herramientas de producción se confunde con la obligatoriedad de llenarlas con centenares de efectos sonoros digitales. La consecuencia es similar a la que la llegada de la edición no lineal trajo en el terreno visual: las posibilidades de improvisación de estos sistemas han modificado de forma bastante radical el montaje cinematográfico en las últimas décadas, con un decisivo y, en muchas ocasiones, innecesario aumento del número de cortes por película.

Música sin música

Finalmente hay que considerar los efectos negativos que en muchos casos ha supuesto la implantación de herramientas digitales para el compositor. La capacidad de

³⁵⁹ CHION: *La audiovisión*, pp. 87-90.

³⁶⁰ *Ibidem*, p. 146.

llevar a cabo pruebas infinitas que posibilitó la sustitución de las moviolas por los sistemas de edición no lineal fue paralela a la generalización del empleo de temas preexistentes y al uso de pistas de música temporales (*temp tracks*) que finalmente no hacían honor a su nombre. No sólo las herramientas digitales del ámbito visual han dificultado el trabajo de los músicos para cine, sino que incluso las mejoras experimentadas por nuevas herramientas de sonido han jugado en ocasiones en su contra.

El triunfo de los dispositivos digitales permitió la simplificación de multitud de procesos de producción asociados a la música cinematográfica, especialmente en la mezcla final de todo el conjunto a través de los programas multipista. Esta simplificación, que permite obtener notables resultados a partir de herramientas accesibles³⁶¹, tiene como contrapartida en muchos casos la banalización de lo netamente musical así como de las habilidades de los técnicos. Estos programas cuentan con configuraciones predefinidas (*presets*), plantillas (*templates*), configuraciones rápidas (*easy setups*)... que pueden reemplazar al gusto del oído particular del técnico o músico. Lo accesible que resulta obtener miles de sonidos en los entornos digitales así como la facilidad para su manipulación han llevado a que, en muchas ocasiones, se confunda la forma con el contenido, a que el envoltorio enmascare la ausencia de sustancia o a que el simple conocimiento de la herramienta parezca presuponer aptitudes y conocimientos musicales. En este sentido el MIDI³⁶² puede ser un claro ejemplo de esa simplificación de lo estrictamente musical.

Si digitalizar cualquier tipo de elemento (sonoro, visual...) supone una reducción de la información original por el proceso de conversión de ésta en datos binarios, el MIDI podría ser la quintaesencia de esta simplificación, ya que permite no sólo la existencia de música sin música (pues utiliza un cifrado matemático que podría

³⁶¹ Un *minidisc* y un *software* editor-multipista pueden aportar a una grabación posibilidades y resultados infinitamente mejores (de una calidad semiprofesional) de los que ofrecían hace años los grabadores analógicos sobre *cassette* de 4 u 8 pistas.

³⁶² *Musical Instruments Digital Interface*: Interfaz digital para instrumentos digitales.

ser considerado como una especie de partitura digital) sino también sin instrumentos (ya que, en ausencia de un instrumento MIDI, el propio ordenador es capaz de simular todo tipo de sonidos). La gran versatilidad y la economía de medios de este sistema lo han convertido en una magnífica fórmula que los compositores cinematográficos emplean para grabar en su ordenador personal maquetas con las primeras versiones de las piezas para una producción. Este método, sin embargo, tiene como contrapartida una cierta deshumanización del proceso interpretativo³⁶³, así como una pérdida de cualidades como la riqueza tímbrica que aporta el instrumento “físico”. Sobre este tema hablaba precisamente el compositor francés Pascal Gaigne en un seminario en torno a la música cinematográfica celebrado en Madrid. En él destacaba el gran avance que había supuesto para la composición la posibilidad de disponer en tu propia casa de una herramienta capaz de reemplazar virtualmente a una orquesta sinfónica, pero lamentaba el peligroso papel que las maquetas tenían cuando se presentaban ante directores cinematográficos, incapaces en la mayor parte de las ocasiones de extraer la idea musical que éstas contienen y aislarla de su pobre sonoridad con respecto a la grabación final³⁶⁴. El MIDI sí puede resultar, en cambio, una excelente herramienta cuando es utilizada con o como sustituto de instrumentos electrónicos como el sintetizador. En otros casos, como vemos, resulta valioso como medio pero no como fin.

Una última cuestión que conviene no olvidar hace referencia a la grabación de piezas originales para la película. Chion nos recuerda que la música en el cine no es sólo una cuestión de escritura, sino también una cuestión de interpretación y técnica de grabación sonora, ya que el espectador no escucha una obra, sino la grabación de una

³⁶³ Una pieza sinfónica traducida al lenguaje MIDI siempre sonará igual mientras que una partitura interpretada y dirigida por distintos músicos dará lugar a tantas versiones como directores y orquestas.

³⁶⁴ VI Taller Música y Sonido para Cine. Fundación Autor, Madrid, 18 de Noviembre de 2006.

interpretación de esa obra³⁶⁵. En el cine contemporáneo, también en este aspecto, parece haberse instaurado una excesiva homogeneización sonora. La limpieza y la pulcritud del sonido digital se han convertido en norma habitual y las posibilidades de corrección que se presentan actualmente han “deshumanizado” en cierta medida todas estas grabaciones. Más allá de gustos particulares por un sonido más o menos orgánico, lo que sí parece más grave es que esta meticulosidad digital haya penalizado tratamientos sonoros más adecuados a cada situación y espacio en busca de un sonido impecable. Como recuerda Chion, las músicas en obras de Kusturica o Fellini no están perfectamente ejecutadas sino que suenan como si estuvieran siendo tocadas por un grupo que actúa en una feria de pueblo, un pub o un quiosco³⁶⁶. Esto nos debe recordar que la mejor grabación posible será la más adecuada a las necesidades del filme y no la mejor interpretada y registrada.

³⁶⁵ CHION, Michel: *The man who was indeed there (Carter Burwell and the Coen Brothers' Films)* The Soundtrack, Number 1.3, Intellect Books, 2009, pp. 175-176.

³⁶⁶ *Ibidem*, pp. 175-176.

CONCLUSIONES

1

Los nuevos tratamientos sonoros inciden en el hecho de que el aporte expresivo del audio cinematográfico se produce desde la aceptación de su papel secundario en el texto audiovisual.

Las grandes posibilidades expresivas del sonido deben partir de una aceptación de la supremacía de la imagen en el discurso audiovisual. Sin embargo, lejos de subestimarse, los elementos sonoros deben aprovechar esa inferioridad para conformar recursos poderosamente expresivos. La relación eminentemente visual que mantenemos con nuestro entorno hace que los sonidos, además de ser pertinentes desde un punto de vista de economía narrativa, puedan resultar muy relevantes desde un punto de vista comunicativo, especialmente cuando mutan de manera ambigua entre el naturalismo y el simbolismo o entre los límites que separan la diégesis de la elaboración del relato. Muchos creadores han sabido aprovechar esta posición secundaria o de inferioridad en el discurso para desarrollar en sus relatos mayor libertad y mayores licencias a la hora de buscar en el espectador el efecto expresivo buscado.

Por contra, una imposición rítmica sobre las imágenes como la que plantean usos como el efecto clip no parece ser el camino más correcto para que el sonido demuestre su valía expresiva, ya que estos usos remiten a fórmulas excesivamente transitadas por discursos de otro tipo como el televisivo, cuya gramática difiere bastante de la propuesta por el cine.

2

La influencia de la música culta contemporánea en la cinematográfica es casi irrelevante. Por contra, las músicas populares han aumentado de forma decisiva tanto su presencia como su importancia en ella.

El tiempo parece haber echado por tierra la encendida defensa por parte de Eisler y Adorno de la música atonal como la más ajustada a las necesidades del discurso cinematográfico. A veces, por el reduccionismo que implicaba su comparación netamente estructural de dos lenguajes -el visual y musical- de naturalezas muy distintas (a través de ideas tan temerarias como establecer similitudes entre una pieza musical y un corte de montaje); otras, por factores “externos” como la revolución social (y, como consecuencia, cultural) que se produciría un par de décadas después de la publicación de sus postulados.

Sí parece asumible que algunos de los rasgos que caracterizan al tipo de música que ambos defendían podemos encontrarlos en la cinematográfica contemporánea, si bien no representados en el uso de piezas atonales. El carácter desestructurado, habitual en ciertas músicas para el cine actual, o la agilidad para alternar sensaciones sin necesidad de grandes desarrollos se consiguen hoy a través de un repertorio tremendamente heterogéneo de piezas que se salpican a lo largo de la película. Del mismo modo, el carácter abstracto, sin forma definida, que otorgaba a la música una ambivalencia estructural se materializa hoy en composiciones de músicos electrónicos más cercanos a la pista de baile que al auditorio o a través de la ambigüedad con la que se carga a los ruidos en los procesos de mezcla y postproducción. Rasgos característicos como el trabajo con texturas, densidades o filtrados también están presentes en el sonido cinematográfico contemporáneo, si bien no tanto en la composición musical como en los procesos de manipulación de sonido directo, el trabajo con efectos sonoros o en la fusión de todos ellos con piezas musicales.

3

La música cinematográfica ha evolucionado hacia una devaluación de la transparencia con respecto al tratamiento sonoro del modelo clásico.

Frente a la invisibilidad y la inaudibilidad que el cine clásico proponían para la música, las últimas décadas muestran un relevante aumento de la presencia de ésta en la escena. La música tiende a aparecer, cada vez en mayor medida, como una aportación con la que el músico hace su propia lectura sobre lo que se cuenta, diferenciándose de este modo de la música del teatro. Además, ejemplos recientes indican una progresiva desaparición de los artificios con los que las músicas enmascaraban sus entradas y salidas en el relato, así como una flexibilización de los usos anempáticos, ante los que la gramática clásica “exigía” una evidente justificación de la presencia diegética de la música en la escena.

En este cambio ha jugado un papel relevante el auge de la canción, cuya autonomía expresiva y marcada presencia han provocado a su vez una desestructuración de la unidad musical que ofrecía el *score* tradicional. A pesar de ello, determinados recursos en el cine contemporáneo demuestran que la música puede desarrollar usos más elásticos con los que moverse con mucha mayor libertad en los límites que separan la diégesis de la construcción del relato, consiguiendo en ocasiones con ello y gracias a esa heterogeneidad de usos y materiales, ser capaces de generar estructuras de segundo nivel.

4

La puesta en valor de los ruidos asigna una nueva funcionalidad al paisaje sonoro en el relato audiovisual, tanto en su capacidad expresiva como en el carácter sensorial y materializado del texto.

Este aumento de protagonismo del componente sonoro tradicionalmente menos explotado se basa fundamentalmente en factores de dos tipos. En primer lugar, cuestiones de tipo tecnológico entre los que destaca la aparición de nuevos sistemas de registro y reproducción (con el sistema *Dolby* a la cabeza). En segundo lugar, factores musicales, entre los que hemos de remarcar tendencias que han acercado los ruidos a la música (desde la *música concreta* de Pierre Schaeffer hasta el *noise pop*, el *glitch* o la generalización de herramientas como el *sampler* en la música popular contemporánea). Estos cambios han facilitado la dignificación de un elemento tradicionalmente definido por oposición al orden musical, así como han mostrado nuevas vías con las que el relato audiovisual puede resultar más expresivo.

Este mayor protagonismo de los ruidos, unido a la potenciación de los aspectos verticales en la música, el trabajo desde la superposición de capas, la constante exploración en busca de texturas sonoras o el intercambio de roles entre elementos, ha favorecido la aparición de un sonido más “sensual” que trasciende cada vez en mayor medida lo auditivo.

Algunos ejemplos del estudio han demostrado además que éste no tiene por qué actuar necesariamente con una presencia muy marcada para acceder a esa transensorialidad, sino que puede hacerlo desde un segundo o tercer plano sonoro, como ratifica la generalización y el éxito de herramientas como el *drone* en la consecución de músicas y ambientes en multitud de filmes recientes.

5

Debilitamiento del vococentrismo como elemento jerárquico fundamental del diseño de sonido.

La mayor presencia de la música en la escena y la emancipación de los ruidos han provocado inevitablemente cambios en la jerarquía tradicional de la banda de sonido, así como una inversión de roles entre los componentes de la misma. Una vez más, la aparición de nuevas herramientas digitales (especialmente nuevos recursos en la etapa de postproducción, en este caso) ha sido decisiva en este cambio. Estas herramientas han favorecido, entre otros usos:

- a) La adopción de rasgos musicales por parte de los ruidos, a través de una reorganización de la aleatoriedad del sonido directo desde la adopción de formas musicales (a través de la creación de patrones rítmicos fundamentalmente).
- b) Desarrollo de nuevas fórmulas narrativas heredadas de otros lenguajes como aquellos que tienen su origen en estilos musicales como el *hip hop* o la criticada gramática del *efecto clip* de influencia televisiva.
- c) La aparición en algunos autores como Olivier Assayas, Jia Zhang Ke o Lucrecia Martel de una auténtica concepción sonora, de un diseño de sonido homogéneo que aparece ya en la etapa de preproducción del filme.

6

Fortalecimiento del concepto de *continuum* sonoro con la aparición de nuevas formas de trabajo y nuevas relaciones con el sonido.

Si bien esta percepción no es exclusiva del campo cinematográfico, sí es cierto que el concepto de *continuum sonoro* formulado por Michel Fano adquiere si cabe más sentido en el sonido para cine actual. Existen varias razones que refuerzan la vigencia del término:

- a) Las características de nuestro sistema perceptivo se suman a la forma en la que afrontamos en la actualidad una exposición continua a todo tipo de estímulos sonoros, que llevan a la aceptación del *continuum* como algo natural. En el discurso audiovisual, el sonido encuentra además la continuidad de la que carece en el plano visual, cada vez más fragmentado.
- b) Desde la naturaleza multipista de los programas de mezcla y masterización (basados en un trabajo de superposición de estratos sonoros) hasta el diseño del *software* actual destinado a la reproducción musical demuestran una tendencia a un discurso sin fin.
- c) Esta tendencia a un discurso continuo es un rasgo presente tanto en la música culta contemporánea como en géneros populares (rock y electrónica, entre otros). A ello habría que añadir la aparición de músicas ambientales vinculadas a la generalización entre los oyentes de escuchas desatendidas o secundarias.

7

La ampliación del espacio sonoro gracias al perfeccionamiento de los sistemas multicanal y la llegada de nuevas herramientas de postproducción digital han dado origen a un relato de estructura narrativa más flexible y materiales de expresión de límites difuminados.

La ampliación del espacio sonoro, esencial en la aparición de rasgos anteriormente apuntados como la emancipación de los ruidos o el acceso de éstos a nuevos roles; tiene igualmente como consecuencia la consecución de un relato que desecha las fórmulas y estructuras cerradas del discurso clásico.

Dos grandes razones explican esta apertura del relato. La primera, la complejidad para ubicar la procedencia de los sonidos que supone esta ampliación: el concepto de *supercampo* inaugurado por Chion ha visto aumentado de forma decisiva en los últimos años su “radio de acción”. Habría que añadir además como segunda razón, la exponenciación semántica que suma a todo lo anterior la ambigua procedencia interna/externa de determinados sonidos, así como una constante alternancia en determinados ruidos entre voluntades naturalistas y simbólicas.

La progresiva ampliación del espacio sonoro ha evolucionado por tanto hacia usos en los que el sonido no se emplea tanto para definir y crear lugares concretos como para conseguir ese relato de mayor sensorialidad que anteriormente apuntábamos.

Por su parte, el impreciso y equívoco origen de determinadas músicas ha favorecido su ágil desplazamiento entre dos niveles tan alejados entre sí como son la diégesis por un lado y la construcción del texto por otro. Esto las ha convertido en una herramienta de gran valía con la que aportar al espectador una visión subjetiva desde la propia historia.

Las nuevas herramientas de procesado de señal digital (filtrados y ecualizaciones fundamentalmente) han posibilitado una renovación de fórmulas con las que el relato contemporáneo destierra la rigidez y los recursos estereotípicos que el discurso clásico empleaba para introducir músicas vinculadas inmediatamente por el espectador a la subjetividad del personaje.

8

La concepción orquestal que otorgaba unidad a la película ha sido reemplazada por una creciente heterogeneidad musical, en la que la canción evidencia una potenciación narrativa a través de la adopción de nuevos roles.

El aumento de protagonismo de la canción ha contribuido a una diversidad musical que sustituye a la homogeneidad aportada por el *score* clásico. Hay varios factores que pueden explicar este cambio, más allá de la valía de la canción desde un punto de vista económico, razón clave para su utilización en producciones destinadas al gran público.

Un primer factor sería la tendencia, en buena parte de los autores analizados, a desarrollar discursos más libres y menos jerarquizados, en los que el significado final se genera desde la acumulación de ideas y no a través de estructuras equilibradas como el clásico “planteamiento, nudo y desenlace”. En este aspecto, el uso de canciones de muy distinta procedencia como independientes células semánticas se presenta como una elección adecuada.

Otra razón que ha favorecido este cambio ha sido la decisiva renovación de la etapa de montaje cinematográfico desde la popularización de los sistemas de edición no lineal, cuyas facilidades de improvisación y retoque provocaron la generalización de pistas con músicas temporales (*temp tracks*).

Como última causa, la conjunción del gran saber melómano de una amplia generación de autores contemporáneos (Fatih Akin, Quentin Tarantino, Wong Kar-Wai entre otros) y la accesibilidad a todo tipo de músicas de muy distintas procedencias (desde las más remotas raíces *folk* hasta la electrónica de vanguardia pasando por géneros como el pop, el rock o el *soul*) ha disparado una diversidad de formas y usos musicales en sus obras, impensable hace un par de décadas.

Estos cambios han favorecido una mayor implicación del director en la parcela musical ya que derriban en gran medida la barrera comunicativa que representaba, en la mayor parte de las ocasiones, la conversación entre profesionales especializados en lenguajes muy distintos. El uso de temas preexistentes o la composición de piezas originales propias de la música popular mejora ese intercambio de ideas entre ambos gracias a la existencia de referentes comunes y conocimientos compartidos.

A todo ello habría que añadir que, frente al carácter de lectura incidental y a la pausa en el relato que su aparición implicaba hace décadas, las canciones en el cine de autor contemporáneo han desarrollado un enorme potencial narrativo derivado de esa mayor presencia y autonomía en la escena antes apuntadas. De este modo, obras como *Magnolia* revelan incluso la capacidad de estas piezas para estructurar el relato o para ofrecer, en un uso poco habitual, claves narrativas con las que interpretar la historia.

9

La música se convierte en portadora de un discurso de segundo nivel a través de las connotaciones que implica el uso de piezas preexistentes, revisión de clichés o reutilización de obras de repertorio.

La reutilización de obras de repertorio permite la creación de un lazo intertextual entre discursos habitualmente muy alejados entre sí. Ante estas prácticas, las músicas, más allá de cubrir cometidos expresivos propios de cualquier composición original para el filme, sirven para construir un relato “adulterado”, en el que se produce una traslado semántico entre materiales que pueden ser de muy distinta procedencia.

La elección de determinadas piezas para su inclusión en una película esconde así niveles adicionales de lectura, codificados bajo formas sonoras que posibilitan una reinterpretación del discurso. Estas músicas arrastran una serie de connotaciones culturales con las que crear contrastes sonoros como símbolo de dualidad o confrontación entre personajes en unas ocasiones; elaborar de forma metafórica un discurso paralelo que refuerce las acciones y el papel de los personajes o redefinir el sentido último de la narración en otras ocasiones.

En lo referente al cliché, frente al carácter literal de esta figura en los orígenes del cine, los filmes analizados a lo largo de este estudio muestran en la actualidad una tendencia a su empleo con una intención paródica, obligando al espectador a una lectura indirecta frente a la literalidad de este recurso en la etapa clásica.

Todos estos usos se convierten en un rasgo más de esa narración postmoderna con un sentido abierto. El acceso al significado completo de estos relatos queda irremediabilmente subordinado al grado de conocimiento por parte del espectador de manifestaciones y obras anteriores (no sólo cinematográficas), en un juego basado en el reconocimiento de las fuentes empleadas.

10

La revolución digital en el tratamiento sonoro ha potenciado inevitablemente usos indeseados de la misma forma que, de manera un tanto contradictoria, ha dificultado la labor de los responsables de las distintas parcelas sonoras del filme.

Frente a los destacables logros expresivos que ha supuesto la emancipación de los ruidos y el aumento de la sensorialidad en la banda de sonido, las nuevas herramientas digitales han traído también consigo (fundamentalmente en el cine destinado a los grandes circuitos comerciales) prácticas en las que se subordinan buena parte de las posibilidades expresivas del discurso sonoro en favor de un ejercicio meramente efectista.

Por otro lado, las grandes posibilidades de estos nuevos recursos, unidas a un generalizado desconocimiento por parte de los directores de la parcela sonora, han dificultado en los últimos años la labor de compositores y responsables de sonido: las facilidades que éstas ofrecen han derivado en una reducción del tiempo y los recursos destinados al trabajo con audio.

Del mismo modo, la accesibilidad de estas herramientas ha agudizado la extendida idea según la cual la parcela sonora se entiende no sólo como un ámbito eminentemente técnico, sino también la consideración de los procesos que implica como automatizados e impersonales. Estas ideas parecen tener su origen en algunas prácticas que sí se han extendido en muchos casos con la implantación del digital y que han provocado una excesiva unificación de sonoridades derivada de la popularización en todo tipo de producciones de las mismas herramientas (desde librerías digitales hasta *presets* y *plugins*).

11

El cine comercial contemporáneo mantiene una generalización del empleo de músicas de estilo postromántico, neorománticas o electroacústicas con funciones esencialmente decorativas.

Tres razones explican esta tendencia:

- a) La pertinencia económica de la canción, como elemento más accesible para aplicar prácticas de promoción cruzada. Esta omnipresencia de la canción ha traído consigo su descarga semántica, ya que ha desaparecido la trascendencia y el carácter de pausa en el relato que éstas tenían cuando aparecían puntualmente.
- b) Generalización de músicas ambientales, propias del gusto popular y asociadas al concepto de modernidad. Estas músicas son muy adecuadas para enmascarar estos usos decorativos, porque favorecen una escucha eufónica, acrítica.
- c) Generalización de escuchas desatendidas, provocadas en gran medida por la influencia de los distintos medios audiovisuales en nuestros hábitos como oyentes. La omnipresencia de la música en cualquier medio audiovisual o multimedia contemporáneo ha dado lugar a la aparición de nuevas relaciones del oyente con los sonidos que le rodean, generalizándose estas escuchas secundarias.

12

La economía expresiva que facilita el sonido es una de las claves para la consecución en el cine actual de una renovación narrativa que tiene en la sobriedad uno de sus rasgos de identidad.

Una de las constantes del cine de autor contemporáneo es su marcada tendencia hacia el minimalismo, hacia una sobriedad narrativa que se cimenta en un proceso por el que se despoja al relato de todo tipo de elementos innecesarios. Frente a la simplificación en el terreno visual, este cine sin embargo demuestra un mayor dedicación a la parcela sonora.

La magnífica ampliación del espacio sonoro ha favorecido que se deseche la gramática clásica en favor de una parca planificación, así como ha potenciado el carácter evocador de determinados sonidos catalizadores capaces de disparar ideas, crear ambientes que trascienden lo visual y lo sonoro (el bochorno en *Martel*, el hermetismo en *Lynch*) o evitar el carácter excesivamente orgánico de la imagen.

En el terreno musical, cineastas contemporáneos han recurrido al cliché con intenciones similares gracias a la carga semántica que esta figura arrastra consigo, como recurso con el que el espectador pueda cerrar un discurso que la imagen y la voz habían dejado abierto.

Esta concepción del cine que, desde un punto de vista narrativo podríamos calificar de poco convencional (si bien en muchos casos se considera de forma exagerada como “no narrativa”), encuentra en el sonido un aliado sobre el que apoyar ideas y formas muy alejadas de la gramática tradicional. Estructuras complejas, no lineales, a partir de bloques aparentemente inconexos (*El silencio antes de Bach*), elipsis que omiten lo que en el cine convencional conforma la estructura narrativa de la obra (*La Hamaca Paraguaya*), exposición de las consecuencias pero no de las causas o sucesos que las han desencadenado y que explicarían el comportamiento de los personajes (*Paranoid Park*, *La mujer rubia*) o ubicación del relato en una línea divisoria entre la realidad, la ficción y la metaficción (*Inland Empire*).

En todos los casos, la mayor flexibilidad y la cada vez mayor autonomía que ha adquirido el sonido en el discurso, lo convierten en un poderoso recurso con el que contar sin decir, en busca de ese cine de narrativa inhabitual.

13

El sonido se muestra como un recurso de gran utilidad en la elaboración del relato postmoderno, lo que ha planteado de forma indirecta un debate sobre la naturaleza del discurso cinematográfico.

La pérdida de invisibilidad y la mayor autonomía de los elementos sonoros han favorecido la consecución de un discurso en el que el intervencionismo por parte del autor es cada vez más visible y audible, configurando un relato que muestra de forma voluntaria sus costuras y su entramado.

Frente a la originalidad y a la innovación propuestas por la modernidad, la revisión de estilos o piezas y la relectura se convierten en herramientas idóneas para conformar una narración en la que la repetición o la redundancia se utilizan para plantear al espectador un juego que esconde vínculos intertextuales o mensajes codificados cuyos significados trascienden cuestiones sonoras.

La nueva concepción sonora se muestra de este modo como una de las herramientas más útiles y accesibles con la que muchos autores contemporáneos han dado forma a un discurso híbrido, contaminado y abierto frente a la pureza, el equilibrio y la transparencia del relato clásico. Esta renovación ha provocado un debate que se plasma en discusiones como las centradas en la pertinencia en el cine actual de usos como el efecto clip o la reutilización de todo tipo de materiales preexistentes.

FUENTES CONSULTADAS

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

LIBROS

AAVV: *Comunicación y música I. Lenguaje y medios*. Barcelona, UOCpress, 2008.

AAVV: *La propia voz. El cine sonoro de Lucrecia Martel*. Festival Internacional de Cine de Gijón (Colección Artefactos de Lectura), 2008.

AAVV: *Universo Lynch*. Madrid, Calamar Ediciones, 1ª edición, 2006.

ADORNO, Theodor W. y EISLER, Hanns: *El cine y la música*. Madrid, Fundamentos 1981.

ALCALDE, Jesús: *Música y comunicación*. Madrid, Fragua, 2007.

ARCOS, María de: *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Madrid, Fondo de Cultura Económica de España, 2006.

ARROBA, Álvaro (ed.): *Claire Denis. Fusión fría*. Festival Internacional de Cine de Gijón / Ocho y Medio, 2005.

BLÁNQUEZ, Javier; MORERA, Omar (coord.): *Loops: una historia de la música electrónica*. Barcelona, Reservoir Books, Mondadori, 2002.

BRESSON, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*. Madrid, Árdora, 2002.

BROPHY, Philip: *100 Modern Soundtracks*. Londres, BFI Publishing, 2004.

CAGE, John: *Silencio*. Madrid, Árdora Ediciones, 4ª Edición, 2007.

CARRIÈRE, Jean Claude: *La película que no se ve*. Barcelona, Paidós, 1997.

CASAS, Quim (ed.): *La contraola. Novísimo cine francés*. Festival Internacional de Donostia-San Sebastián, 2009.

CASAS, Quim: *David Lynch*. Madrid, Cátedra, Colección Signo e Imagen, 1ª edición, 2007.

CHAPMAN, Nigel; CHAPMAN, Jenny: *Digital Multimedia*. Chichester, Wiley, 2000.

CHION, Michel: *El arte de los sonidos fijados*. Centro de Creación Experimental de la Universidad de Castilla La Mancha. 2001.

CHION, Michel: *El sonido*. Barcelona, Paidós Comunicación, 1999.

CHION, Michel: *La Audiovisión*. Barcelona Paidós Comunicación, 1998.

CHION, Michel: *La música en el cine*. Barcelona, Paidós, 1997.

CHION, Michel: *La voz en el cine*. Madrid, Cátedra (Colección Signo e Imagen), 2004.

CHION, Michel: *The silence of the Loudspeakers or why with Dolby Sound it is the film that listens to us?* Extraído de SIDER, Larry (ed.): *Soundscape: The School of Sound Lectures 1998-2001*. Wallflower Press, Londres, 2003.

CIMENT, Michel: *Pequeño planeta cinematográfico*. Madrid, Akal. 2007.

DARLEY, Andrew: *Cultura visual digital*. Barcelona, Paidós Comunicación, 2002.

ECO, Umberto: *Cómo se hace una tesis*. Barcelona, Gedisa, 2002.

ELENA, Alberto: *Los cines periféricos*. Barcelona, Paidós, 1999.

FERNÁNDEZ PORTA, Eloy: *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la Era Afterpop*. Barcelona, Anagrama, 2008.

GARCÍA QUIÑONES, Marta (ed.): *La música que no se escucha. Aproximaciones a la escucha ambiental*, Orquesta del Caos, 2009.

GIBBS, Tony: *The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design*. Lausanne, AVA Publishing, 2007.

GODARD, Jean Luc: *Historia(s) del cine*. Buenos Aires, Caja Negra, 2007.

GORBMAN, Claudia: *Unheard Melodies: narrative film music*. Londres, BFI Publishing, 1987.

GUILLOT, Eduardo (coord.): *iRock, acción! Ensayos sobre cine y música popular*. Valencia, AvantPress, 2008.

HAUSHEER, Cecilia y SETTELE, Christoph: *Found Footage Film*, Lucerna, Viper Press, 1992.

HEGARTY, Paul: *Noise/Music. A History*. Nueva York, Continuum Books, 2007.

INGLIS, Ian: *Popular music and film*. Londres, Wallflower Press, 2003.

JULLIER, Laurent: *El sonido en el cine*. Barcelona, Paidós, Los pequeños cuadernos de Cahiers du Cinéma, 2007.

KÁROLJI, Ottó: *Introducción a la música del siglo XX*. Madrid, Alianza Editorial, 2004.

KOVACSIS, Violeta (ed.): *Fatih Akin. El hogar errante*. Festival Internacional de Cine de Gijón, 2009.

KUSPIT, Donald (ed.): *Arte digital y videoarte*. Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006.

LACK, Russell: *La música en el cine*. Madrid, Cátedra, Colección Signo e Imagen, 1999.

MACONIE, Robin: *La música como concepto*. Barcelona, Acantilado, 2007.

MILLER, Paul D.: *La ciencia del ritmo*, Madrid, Alpha Decay, 2007.

MURCH, Walter: *En el momento del parpadeo*. Madrid, Ocho y Medio, 2003.

NEGUS, Keith: *Music genres and corporate cultures*. Londres, Routledge Editions. 1999.

ONDAATJE, Michael: *El arte del montaje. Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. Plot, 2007.

PADROL, Joan: *Conversaciones con músicos de cine*. Badajoz, Festival Ibérico de Cine, 2006.

PANOZZO (ed.): *Una sandía es una sandía. Las películas de Tasi Ming-liang*. Festival Internacional de Cine de Gijón, 2004.

PARDO, José Luis: *Esto no es música. Introducción al malestar en la cultura de masas*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2007.

PENA, Jaime (editor): *Historias Extraordinarias. Nuevo Cine Argentino (1999-2008)*. Madrid, T&B Editores, 2009.

POHLMANN, Ken C.: *Principios de audio digital*. Madrid, McGraw-Hill, Traducción a la 4ª edición, 2002.

POLITE, Pablo García; SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad*. Barcelona, Alpha Decay, 2007.

QUINTANA, Ángel: *Olivier Assayas. Líneas de fuga*. Festival de Cine de Gijón, 2003.

REAY, Pauline: *Music in films: soundtracks and synergy*. Londres, Wallflower Press, 1994.

- RODRÍGUEZ, Ángel: *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona, Paidós, 1998.
- RODLEY, Chris (editor): *David Lynch por David Lynch*. Alba (Trayectos), 1997.
- ROSZAK, Theodore: *El nacimiento de una contracultura*. Kairós, Barcelona, 5ª edición, 1976.
- RUSSOLO, Luigi: *L'arte del rumori*. Milán, Edizioni Futuriste di Poesia, 1916. Reeditado en castellano por J.A. Sarmiento. Cuenca, Centro de Creación Experimental, 1998.
- SÁNCHEZ, Sergi: *Las variaciones Hartley*. Festival Internacional de Cine de Gijón, 2003.
- SÁNCHEZ BIOSCA, Vicente: *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Barcelona, Paidós, 1ª edición, 2004.
- SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María: *La música contemporánea en el cine*. Universidad de Málaga, Textos Mínimos, 2005.
- SMITH, Jeff: *The Sounds of Commerce*. Columbia University Press, 1998.
- SONNENSCHNEIN, David: *Sound design*. California, Michael Wiese Productions, 2001.
- STORR, Anthony: *La música y la mente*. Barcelona, Paidós de música, 2002.
- SUPPER, Martin.: *Música electrónica y música con ordenador*. Madrid, Alianza, 2004.
- TARKOVSKY, Andrei: *Esculpir en el tiempo*. Madrid, Rialp, 2008.
- TOLCHINSKI, Adriana; RUBIO, Mª José; ESCOFET, Anna: *Tesis, tesinas y otras tesituras. De la pregunta de la investigación a la defensa de la tesis*. Barcelona, Universitat de Barcelona, 2002.
- TOOP, David: *Ocean of Sound*. Londres, Serpent's Tail, 2001.
- VALLS GORINA, Manuel y PADROL, Joan: *Música y cine*. Barcelona, Ultramar, 1990.
- XALABARDER, Conrado: *Música de cine. Una ilusión óptica*. Libros en Red, 2006.
- YÚDICE, George: *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona, Gedisa, 2007.

ARTÍCULOS

ALCALDE, Jesús: *El paisaje sonoro: un estado de comunicación*. Revista Telos, nº 13.

ALCALDE, Jesús: *Pautas para el estudio de los orígenes de la música cinematográfica*. Área Abierta nº 16, marzo 2007.

ARROBA, Álvaro: *Claire Denis. Enfoque de formas*. Dossier Nuevos Narradores, Letras de Cine nº 10, 2006, pp. 46-47.

BARNES, Randall: *The sound of Coen comedy: music, dialogue and sound effects in "Raising Arizona"*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, p. 18.

BATES, Richard; DEUTSCH, Stephen: *The problem of music in actual television*. The Soundtrack, número 1.3, Intellect Books, 2009, pp. 183-191.

BELINCHÓN, Gregorio: *Jaime Rosales, en el bosque de ETA*. El País, 29-02-08.

BURDEAU, Emmanuel y DELORME, Stéphane: Entrevista a Gus Van Sant (Cannes, 22 de mayo de 2006). Cahiers du Cinéma nº 616. Octubre, 2006. Traducción de Carlos Úcar en Cahiers du Cinéma España nº 3, Julio-Agosto, 2007, p. 43.

CHION, Michel: *The man who was indeed there (Carter Burwell and the Coen Brothers' films)*. The Soundtrack, Number 1.3, Intellect Books, 2008, pp. 175-181.

CUETO, Roberto: *David Shire, el músico recuperado*. Cahiers du Cinéma España nº 2 / Junio 2007, p. 43-46.

DEUTSCH, Stephen: *Editorial*. The Soundtrack, Number 1.1, Intellect Books, 2008, p. 3-13.

FIGGIS, Mike: *The first thing that attracted to me in films was sound*. The Soundtrack, número 1.3, Intellect Books, 2009, pp. 163-174.

FRONDON, Jean Michel: *Jia Zhang Ke, de una aventura a otra*. Cahiers du Cinéma nº 623, mayo 2007. Traducción de Núria Pujol para Cahiers du Cinéma España nº 3, julio-agosto 2007, pp. 26-28.

GARCÍA, Rocío *Profeta en Venecia*: entrevista a José Luis Guerín. El País, 27-07-2007, p. 38.

GAYO, Fran: Crítica de la película *Last Days*. Barcelona, Rock de Lux, nº 252, junio de 2007, p. 24.

GRAND, Gilles: *Variaciones para un motor y un claxon. Una audición de las películas de Jia Zhang Ke*. Cahiers du Cinéma nº 624. Junio, 2007. Traducción de Gonzalo de Pedro para Cahiers du Cinéma España nº 3. Julio-Agosto, 2007, pp. 36-37.

HEREDERO, Carlos F.; REVIRIEGO, Carlos: *Entrevista a Javier Rebollo*. Cahiers du Cinéma España nº 31, febrero 2010, p. 55.

LÓPEZ FERNÁNDEZ, José Manuel: *Mirada impresionista: El bosque del luto de Naomi Kawase*. Cahiers du Cinéma España, número 2, junio 2007, p. 14.

LÓPEZ PALACIOS, Íñigo: *¿Por qué regalan la música?* El País, 03-10-2007.

LOSILLA, Carlos; LUCAS, Gonzalo de; QUINTANA, Ángel: Conversación con José Luis Guerín. Cahiers du Cinéma España nº 4, septiembre 2007, pp. 25-29.

MARTÍN PERALTA, Iris: Entrevista a Pere Portabella. Il Manifesto. Extraído de material promocional de *El silencio antes de Bach*. Cines Verdi, 2008.

MONTERDE, José Enrique: *Tarantino, ¿autor postmoderno?* Cahiers du Cinéma España nº 3 / Julio-Agosto 2007, p. 25.

OTERO, Brenda: *Radiohead triunfa en la vida real*. El País, 08-01-2008.

PARDO, José Luis: Texto a propósito de *El silencio antes de Bach* incluido en la edición en DVD de Sherlock Films (2008).

PENA, Jaime: *Bullet Time*. Cahiers du Cinéma España nº 25 / Julio-Agosto 2009, pp. 12-13.

POWER, Dominic: *This is a story that happened today but I know it's tomorrow: David Lynch's Inland Empire*. The Soundtrack, número 1.1, Intellect Books, 2008, pp. 53-55.

QUINTANA, Ángel: *Entre lo moderno y lo postmoderno*. Cahiers du Cinéma España, especial nº 1 (9º Festival Internacional de Cine de Las Palmas de Gran Canaria), Febrero 2008, pp. 20-21.

REVENTOS, Laia.: *Pandora desarrolla el genoma de la música*. Suplemento Ciberpaís, El País, 12-04-07.

RUIZ AJA, Luis: *¿Contra qué luchas?*, El Diario Montañés, 22 junio 2007.

RUIZ AJA, Luis: *Aquellos maravillosos, ¿o desastrosos? años*. El Diario Montañés, 5 julio 2007.

SANTAMARINA, Antonio: *Hacia el cine mudo*. Artículo recogido en Cahiers du Cinéma España, especial nº 1 (9º Festival Internacional de Cine de Las Palmas de Gran Canaria), Febrero 2008, pp. 21-22.

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María: *Videoclip musical: materialidad electrónica e influencia del videoarte*. Área Abierta nº 16. Marzo 2007.

SMITH, Stefan: *The edge of perception: Sound in Tarkovsky's Stalker*. The Soundtrack, número 1.1, Intellect Books, 2008, pp. 41-52.

UNDERWOOD, Mark: *I wanted an electronic silence*. The Soundtrack, número 1.3, Intellect Books, 2008, pp. 193-210.

YÁÑEZ MURILLO, Manuel; AIDELMAN, Núria: *Taiwan Actual. Registrando el presente*. Dossier Hou Hsiao-hsien, Letras de cine nº 11, 2006, pp. 54-56.

ZUNZUNEGUI, Santos: *Elefantes*. Cahiers du Cinéma España nº 25 / Julio-Agosto 2009, p. 75.

FUENTES ELECTRÓNICAS

BALÁSZ, Bela: Extracto de *Theory of the film: sound*. Disponible en <http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/art-of-sound.htm> (consultado el 21-02-07).

CAVALCANTI, Alberto: *Sound in films*. Disponible en <http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/sound-in-films.htm> (consultado el 24-02-2007).

DYKHOF, Klas: *About the perception of sound*. Disponible en <http://www.draminst.se/start/inenglish/articles/ljudartikel> (consultado el 04-02-2007).

SERGI, Gianluca: *In defense of vulgarity: the place of sound effects in the Cinema*. Disponible en <http://www.filmsound.org/articles/sergi/sound-effects-place.htm> (consultado el 18-02-2007).

SERGI, Gianluca: *The Sonic Playground: Hollywood Cinema and its listeners*. Disponible en <http://www.filmsound.org/articles/sergi/index.htm> (consultado el 18-02-2007).

TESEO: <https://www.educacion.es/educacion/universidades/educacion-superior-universitaria/tesis-doctorales-teseo.html> (consultada el 20-01-2010).

WEIS, Elisabeth: *Eavesdropping: an aural analogue of voyeurism?* Disponible en <http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/eavesdropping.htm>. (consultado el 08-03-2007).

ZIZEK, Slavoj (1999): *The Thing from Inner Space*, en <http://www.artmargins.com/content/feature/zizek1.html>. Consultado en septiembre de 2009.

<http://www.dolby.com/professional/technology/index.html>. Consultado el 16-02-10.

<http://www.dts.com>.

<http://www.filmsound.org>

<http://www.matthewherbert.com>

FUENTES VIDEOGRÁFICAS

PELÍCULAS ANALIZADAS

AAVV: *Paris je t'aime* (Canal+/X-Filme Creative Pool, 2006)
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2007.
Música de Pierre Adenot.
Sonido de Vincent Tulli.

AKIN, Fatih: *Contra la pared* (NDR/Arte/Bavaria Film International, 2004).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2005.
Sonido de Kai Lüde.

AKIN, Fatih: *Cruzando el puente. Los sonidos de Estambul* (NDR/Intervista Digital, 2005).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, Fatih Akin: Initial Series, 2008.
Sonido de Richard Borowski y Johannes Grehl.

ALLEN, Woody: *Si la cosa funciona* (Sony Pictures/Wild Bunch, 2009).
[Blu Ray] Madrid, Tripictures, 2010.
Piezas de Beethoven, Stan Getz, Charlie Byrd...

ANDERSON, Paul Thomas: *Magnolia* (New Line Cinema, 1999).
[DVD] Madrid, Aurum, 2005.
Música de Jon Brion y Aimee Mann.

ARONOFSKY, Darren: *Réquiem por un sueño* (Artisan /Thousand Words, 2000).
[DVD] Barcelona, Lauren Films, 2006.
Música de Clint Mansell.
Diseño de sonido de Brian Emrich.

ASSAYAS, Olivier: *Irma Vep* (Dacia Films, 1996).
[DVD] 2Good, 2003.
Música y sonido de Philippe Richard.

ASSAYAS, Olivier: *Demonlover* (Cofimage, 2002).
[DVD] Barcelona, DeAPlaneta, 2005.
Música de Sonic Youth.
Diseño de sonido de Philippe Richard.

BERMAN, Shari S. y PULCINI, Robert: *American Splendor* (HBO Films, 2003).
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2005.
Música original de Mark Suozzo.

BRESSON, Robert: *Un condenado a muerte se ha escapado de la cárcel* (Gaumont, 1956).
[DVD] Barcelona, Intermedio, 2006.
Piezas de W. A. Mozart.
Sonido de Pierre-André Bertrand.

CARAX, Leos: *Los amantes del Pont-Neuf* (Films A2/Gaumont International, 1991).
[DVD] Madrid, Avalon, Filmoteca FNAC, 2005.
Músicas de Dimitri Shostakovich y Benjamin Britten.
Sonido de Henri Morelle.

CARNEY, John: *Once* (Samson Films, 2006).
[DVD] Madrid, Avalon, 2008.
Canciones originales compuestas por Glen Hansard y Markéta Irglová.

CLARKE, Alan: *Elephant* (BBC Northern Ireland, 1989).
[DVD] Los Angeles, Blue Underground, 2006.

COEN, Joel & Ethan: *Arizona Baby* (20th Century Fox, 1987).
[DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, 2001.
Diseño de sonido de Allan Byer
Score de Carter Burwell

COEN, Joel: *Fargo* (Polygram Filmed Entertainment/Working Title Films, 1996).
[DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, 2003.
Música de Carter Burwell.

COPPOLA, Francis Ford: *La conversación* (Paramount Pictures, 1974).
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2004.
Música de David Shire.
Diseño de sonido de Walter Murch.

COPPOLA, Francis Ford: *Corazonada* (American Zoetrope, 1982).
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2004.
Música de Tom Waits.
Diseño de sonido de Richard Beggs

COPPOLA, Sofia: *Lost in translation* (Focus Features/American Zoetrope, 2004).
[DVD] Madrid, Universal Pictures, 2004.
Músicas compuestas y seleccionadas por Kevin Shields.
Diseño de sonido de Richard Beggs.

CRONENBERG, David: *Crash* (Fine Line, 1996).
[DVD] Madrid, Columbia Tristar Home Video, 2000.
Score de Howard Shore.

CRONENBERG, David: *eXistenZ* (Alliance Atlantis/Serendipity Point Films, 1999).
[DVD] Londres, Momentum Pictures, 2002.
Score de Howard Shore.
Diseño de sonido de Ryan Shore.

DENIS, Claire: *Trouble every day* (Arte France Cinéma/Canal+/CNC/Dacia Films, 2001).
[DVD] Nogent Sur Marne, Aventi, 2007.
Música de Tindersticks.
Diseño de sonido de Dominique Hennequin y Jean-Louis Ughetto.

DENIS, Claire: *El intruso* (Ognon Pictures, 2004).
[DVD] París, Gie Sphe-TF1, Coffret Claire Denis, 2010.
Música de Stuart Staples.
Diseño de sonido de Jean-Louis Ughetto.

ENCINA, Paz: *La hamaca paraguaya* (Lita Stantic/Wanda Visión/arte, 2006).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2008.
Sonido de Guido Berenblum, Víctor Tendler y Miguel Schverdfinger.

FINCHER, David: *Seven* (New Line Cinema, 1995).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2009.
Diseño de sonido: Skip Lievsay.

FINCHER, David: *El Club de la lucha* (Fox 2000 Pictures, 1999).
[Blu Ray] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, 2009.
Música de The Dust Brothers.
Sonido de Per Streit.

FINCHER, David: *Zodiac* (Warner Bros./Paramount/Phoenix Pictures, 2007).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2007.
Score de David Shire.
Diseño de sonido de Ren Klyce.

GARCÍA, Rodrigo: *Nueve Vidas* (Magnolia Pictures, 2004) de Rodrigo García.
[DVD] Madrid, Versus Entertainment, 2007.
Score de Ed Shearmur.

GARREL, Philippe: *El Nacimiento del amor* (Why Not Productions/La Sept Cinéma/Vega Films, 1994). [DVD] Barcelona, Intermedio, 2006.
Músicas de John Cale.

GILLIAM, Terry: *Miedo y asco en Las Vegas* (Universal Pictures, 1998).
[DVD] Madrid, Universal Pictures, 2006.
Sonido de Jay Meagher.

GODARD, Jean Luc: *Pierrot el loco* (Georges de Beauregard, Dino de Laurentis, 1965).
[Blu Ray] Madrid, Universal Pictures, 2010.
Score de Antoine Duhamel.
Sonido de René Levert.

GONDRY, Michel: *¡Olvidate de mí!* (Focus Features, 2004).
[DVD] Madrid, Tripictures, 2005.
Música de Jon Brion.

GUERÍN, José Luis: *En la ciudad de Sylvia* (Eddie Saeta/Château-Rouge, 2007).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2008.
Diseño de sonido de Marisol Nievas y Amanda Villavieja.

HANEKE, Michael: *El vídeo de Benny* (Wega Film, 1992).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, Pack Michael Haneke, 2006.

HANEKE, Michael: *Funny games* (Wega Film, 1997).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2006.
Temas preexistentes de Mozart, Händel y John Zorn.

HANEKE, Michael: *Caché* (Wega Film, 2005).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2006.
Diseño de sonido de Jean-Pierre Laforce y Jean Paul-Mugel.

HANEKE, Michael: *Funny games* (Warner Independent Pictures, 2007).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2008.
Temas preexistentes de Mozart, Händel y John Zorn.

HARTLEY, Hal: *The Girl from Monday* (Possible Films, 2005).
[DVD] Madrid, Avalon, Filmoteca FNAC, Pack Hal Hartley vol. 1, 2008.
Música de Hal Hartley.
Sonido de Jeff Pullman y Justin Kawashima.

HSIAO-HSIEN, Hou: *Millenium Mambo* (3H Productions, Orly Films, Paradis Films, 2001).
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2002.
Música de Lim Giong.
Diseño de sonido de Tu Duu Chih.

HSIAO-HSIEN, Hou: *Café Lumière* (Shochiku, 2003).
[DVD] París, TF1 Vidéo, 2005.
Diseño de sonido de Tu Duu-Chih.
Score de Jiang Wen-Ye.

HSIAO-HSIEN, Hou: *Tiempos de amor, juventud y libertad* (SinoMovie/Paradis Films, 2005).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2006.
Diseño de sonido de Tu Duu Chih.

HSIAO-HSIEN, Hou: *El Vuelo del globo rojo* (Margo Films/3H Productions/Les Films du Lendemain, 2008). [DVD] Barcelona, Manga Films, 2009.
Diseño de sonido de Chu Shih Yi.

JARMUSCH, Jim: *Extraños en el Paraíso* (Cinesthesia Productions/ZDF, 1984).
[DVD] Madrid, Avalon, Filmoteca FNAC, Pack Jim Jarmusch, 2009.
Música de John Lurie y Drew Kunin.

JARMUSCH, Jim: *Bajo el peso de la ley* (Black Snake, 1986).
[DVD] Madrid, Avalon, Filmoteca FNAC, Pack Jim Jarmusch, 2009.
Canciones de Tom Waits y Naomi Neville.

JARMUSCH, Jim: *Dead Man* (Pandora Films, 1995).
[DVD] Barcelona, Filmax Home Video, 2006.
Música de Neil Young.

JEUNET, Jean Pierre y CARO, Marc: *Delicatessen* (UGC/Hachette Première, 1991).
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2002.
Música original de Carlos D' Alessio.
Sonido de Jérôme Thiault y Vincent Arnardi.

KAR-WAI, Wong: *Deseando amar* (Block 2 Pictures/Paradis Films, 2000).
[DVD] Valladolid, Divisa Home Video, 2004.
Música original de Shigeru Umebayasi.

KAR-WAI, Wong: *2046* (Block 2 Pictures/Paradis Films/Orly Films, 2004).
[DVD] Barcelona, Buena Vista Home Entertainment, 2005.
Música original de Shigeru Umebayasi.

KAR-WAI, Wong: *My Blueberry Nights* (Block 2 Pictures, 2008).
[Blu Ray] Barcelona, DeAPlaneta, 2010.
Músicas de Ry Cooder, Shigeru Umebayasi...
Sonido de Drew Kunin.

KAURISMÄKI, Aki: *Hamlet va de negocios* (Villealfa Filmproduction Oy, 1987).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, Colección Aki Kaurismäki Vol. 3, 2007.
Sonido de Jouko Lumme.

KAURISMÄKI, Aki: *Contraté a un asesino a sueldo* (Channel 4/Esselte Video/Finnkino, 1990).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, Colección Aki Kaurismäki Vol. 3, 2007.
Sonido de Timo Lannasalo.

KAURISMÄKI, Aki: *Juha* (Sputnik, 1999).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, Colección Aki Kaurismäki Vol. 3, 2007.
Score de Anssi Tikanmaki.
Sonido de Jouko Lumme.

KAWASE, Naomi: *El bosque del luto* (Centre National de la Cinématographie, 2007).
[DVD] Barcelona, DeAPlaneta, 2008.
Música de Masamichi Shigeno.
Sonido de Shigetake Ao, Vincent Mauduit y David Vranken.

KIAROSTAMI, Abbas: *El viento nos llevará* (MK2 Productions, 1999).
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2005.
Sonido de Jahangir Mirshekari y Mohamed Hassan.

KIESLOWSKI, Krzysztof: *Tres colores: azul* (MK2 Productions/Tor Production, 1993).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2003.
Música de Peer Raben.

KORINE, Harmony: *Julien Donkey Boy* (391 Productions/Independent Pictures, 1999).
[DVD] Londres, Tartan Video, 2001.
Música de Jim O'Rourke y David Pajo.
Sonido de Tom Efinger y Brian Miksis.

KUROSAWA, Akira: *Un domingo maravilloso* (Toho Company, 1947).
[DVD] Barcelona, Filmax Home Video, 2006.
Música de Tadashi Hattori.

KUSTURICA, Emir : *Underground* (CiBy 2000/Komuna/Pandora, 1995).
[DVD] Madrid, Avalon, Filmoteca FNAC, 2006.
Música de Goran Bregovic.

KUSTURICA, Emir : *La Vida es un milagro* (Les Films Alain Sarde/Studio Canal, 2004).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2005.
Música de Dejo Sparavalo.
Sonido de Jérôme Thiault.

LYNCH, David: *Cabeza Borradora* (David Lynch / The American Film Institute, 1976).
[DVD] Madrid, Versus Entertainment, 2008.
Diseño de sonido de Alan Splet.

LYNCH, David: *Terciopelo Azul* (Metro-Goldwyn-Mayer, 1986).
[DVD] Madrid, Metro Goldwyn Mayer Home Entertainment, 2004.
Música de Angelo Badalamenti.
Diseño de sonido de Alan Splet.

LYNCH, David: *Carretera perdida* (CiBy 2000, 1997).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2006.
Música de Angelo Badalamenti y Trent Reznor.

LYNCH, David: *Inland Empire* (Studio Canal/Camerimage/Asymmetrical Productions, 2007).
[DVD] Barcelona, DeAPlaneta, 2008.
Score de Angelo Badalamenti.
Diseño de sonido de David Lynch.

MANN, Michael: *Collateral* (DreamWorks Pictures/Paramount Pictures, 2004).
[DVD] Madrid, Paramount, 2005.
Score de John Newton Howard.
Sonido de Elliot Koretz, Lee Orloff, Michael Minkler y Myron Nettinga.

MARKER, Chris: *La jetée* (Argos Films, 1962).
[DVD] Barcelona, Intermedio, Cofre Chris Marker, 2007.
Música de Trevor Duncan.

MARTEL, Lucrecia: *La Ciénaga* (Lita Stantic/4K Films, 2001).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, Lucrecia Martel: Initial Series, 2009.
Sonido de Guido Berenblum y Víctor Tandler.

MARTEL, Lucrecia: *La niña santa* (Lita Stantic, El Deseo, Senso Producciones, 2004).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, Lucrecia Martel: Initial Series, 2009.
Sonido de Guido Berenblum y Víctor Tandler.
Score de Andrés Gersenzon.

MARTEL, Lucrecia: *La mujer rubia* (Aquafilms/El Deseo, 2008).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, Lucrecia Martel: Initial Series, 2009.
Diseño de sonido de Guido Berenblum.

MEIRELLES, Fernando: *Ciudad de Dios* (O2 Filmes / VideoFilmes, 2002).
[DVD] Barcelona, DeAPlaneta, 2004.
Score de Ed Cortés y Antonio Pinto.
Sonido de Guilherme Ayrosa, Martín Hernández y Paulo Ricardo Nunes.

MING-LIANG, Tsai: *El sabor de la sandía* (Wild Bunch, Arena Films, arte France, 2005).
[DVD] Barcelona, Filmax Home Video, 2006.
Sonido de Tu Duu Chih.

NOÉ, Gaspar: *Sólo contra todos* (Les Cinémas de la Zone/Canal +/Love Streams, 1998).
[DVD] Barcelona, Intermedio, 2005.
Diseño de sonido de Olivier Dô Húu.

NOÉ, Gaspar: *Irreversible* (Nord-Ouest Productions/Eskwad/Studiocanal, 2002).
[DVD] Barcelona, DeAPlaneta, 2003.
Música de Thomas Bangalter.

PORTABELLA, Pere: *El silencio antes de Bach* (Films 59, 2007).
[DVD] Madrid, Sherlock Films, 2008.
Diseño de sonido de Richard Casals.

REBOLLO, Javier: *La mujer sin piano* (Avalon P.C./Lolita Films, 2009).
Sonido de Daniel Fontrodona.
Música de Maurice Jaubert.

REGGIO, Godfrey: *Koyaanisqatsi/Powaqqatsi/Naqoyqatsi* (IRE Production, 1982, 1988, 2002)
[DVD] Madrid, Pack Godfrey Reggio, Metro Goldwyn Mayer Home Entertainment, 2003.
Música de Philip Glass.

ROSALES, Jaime: *La soledad* (Fredesval Films/Wanda Visión/In Vitro Films, 2007).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2007.
Diseño de sonido de Eva Valiño.

ROSALES, Jaime: *Un tiro en la cabeza* (Fresdeval Films, 2008).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2009.

SCHREIBER, Liev: *Todo está iluminado* (Warner Independent Pictures, 2005).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2006.
Score de Paul Cantelon.
Sonido de Gary Chester.

SCOTT, Ridley: *Blade Runner* (Warner Bros. Pictures, 1982).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2008.
Música de Vangelis.

SIMONSSON, O. y NILSSON, J. S: *Música para un apartamento y seis percussionistas* (Kostr-Film, 2001). [DVD] Filmfreaks, Dutch Short Films#2, 2003.

STANTON, Andrew: *Wall E* (Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios, 2008).
[Blu Ray] Madrid, Disney Studios Home Entertainment, 2008.
Score de Thomas Newman.
Diseño de sonido de Ben Burtt.

STONE, Oliver: *Asesinos Natos* (Warner Bros, 1994).
[Blu Ray] Madrid, Warner Home Video, 2008.
Concepción sonora de Trent Reznor.
Diseño de sonido de David Kneupper.

TARANTINO, Quentin: *Kill Bill Vol. 1 y Vol. 2* (Miramax Films/A Band Apart, 2003-2004).
[Blu Ray] Madrid, Disney Studios Home Entertainment, 2008.
Música original de The RZA.
Temas preexistentes de Ennio Morricone, Bernard Herrman, Luis Bacalov.
Mezcla de sonido de John Bires.

TARANTINO, Quentin: *Death Proof* (Dimension Films/The Weinstein Company, 2007).
[DVD] Madrid, Aurum, 2007.
Score de Jack Nitzsche.
Diseño de sonido de Mark Ulano.

TARANTINO, Quentin: *Malditos Bastardos* (Universal/The Weinstein Company, 2009).
[Blu Ray] Madrid, Universal Pictures, 2010.
Músicas de Ennio Morricone, Lalo Schifrin...
Supervisión musical de Mary Ramos.

TARKOVSKY, Andrei: *La infancia de Iván* (Mosfilm, 1962).
[DVD] Barcelona, Llamentol, 2006.
Score de Vyacheslav Ovchinnikov.

TARKOVSKY, Andrei: *Stalker* (Mosfilm Studios, 1979).
[DVD] Barcelona, Llamentol, 2006.
Score de Eduard Artemyev.

TATI, Jacques: *Playtime* (Jolly Film, 1967).
[DVD] Barcelona, DeAPlaneta, Pack Jacques Tati, 2005.
Música de Francis Lemarque.
Dirección de sonido de Jacques Maumont.

TRIER, Lars von: *Bailar en la oscuridad* (Fine Line/Zentropa, 2000).
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2001.
Música de Björk.

TRIER, Lars von: *Anticristo* (Zentropa Entertainments, 2009).
[Blu Ray] Barcelona, Cameo Media, 2010.
Diseño de sonido de Kristian Eidnes Andersen.

TYKWER, Tom: *Corre Lola, corre* (X-Filme Creative Pool/WDR/Arte, 1998).
[DVD] Madrid, Sony Pictures Home Entertainment, 2000.
Música de Tom Tykwer, Johnny Klimek y Reinhold Heil.
Sonido de Frank Behnke.

VAN SANT, Gus: *Mala Noche* (Gus Van Sant, 1985).
[DVD] Madrid, Avalon, Filmoteca FNAC, 2007.
Sonido de Gus Van Sant.

VAN SANT, Gus: *Gerry* (My Cactus, 2002).
[DVD] Barcelona, Lauren Films, 2007.
Músicas de Arvo Pärt.
Diseño de sonido de Leslie Shatz.

VAN SANT, Gus: *Elephant* (Meno Film Company/Blue Relief, 2003).
[DVD] Barcelona, DeAPlaneta, 2004.
Diseño de sonido de Leslie Shatz.

VANT SANT, Gus: *Last Days* (HBO Films, 2005).
[DVD] Barcelona, DeAPlaneta, 2008.
Diseño de sonido de Leslie Shatz.

VAN SANT, Gus: *Paranoid Park* (IFC Films/MK2 Productions/CNC, 2007).
[DVD] Madrid, Avalon, 2009.
Músicas de Nino Rota, Elliot Smith, Robert Normandeau...
Diseño de sonido de Leslie Shatz.

WEERASETHAKUL, Apichatpong: *Tropical Malady* (Backup Films, 2004).
[DVD] Barcelona, Filmax Home Video, 2007.
Diseño de sonido de Akritchalerm Kalayanamitr.

WENDERS, Wim: *El cielo sobre Berlín* (Road Movies Filmproduktion/Argos Films, 1987).
[DVD] Barcelona, Filmax Home Video, 2007.
Música de Jürgen Knieper.
Sonido de Axel Arft y Jean-Paul Muga.

WENDERS, Wim: *Lisboa Story* (Road Movies/Filmproduktion, 1994).
[DVD] Madrid, Universal Pictures, Colección Joyas de la Universal, 2007.
Música de Jürgen Knieper.
Sonido de Hartmut Eichgrün.

WINTERBOTTOM, Michael: *Wonderland* (Universal Pictures International/BBC Films, 1999).
[DVD] Madrid, Universal Pictures, 2006.
Score de Michael Nyman.
Sonido de Richard Flynn.

WINTERBOTTOM, Michael: *24 Hour Party People* (Revolution Films, 2002).
[DVD] Barcelona, DeAPlaneta, 2003.
Canciones de Joy Division, New Order, Happy Mondays...

WINTERBOTTOM, Michael: *Tristram Shandy* (BBC Films/EM Media/Revolution Films, 2005). [DVD] Barcelona, DeAPlaneta, 2007.
Músicas de Michel Nyman, Nino Rota...
Sonido de Stuart Wilson.

ZHANG KE, Jia: *Pickpocket* (Beijing Film Academy/Hu Tong Communications, 1997).
[DVD] Barcelona, Intermedio, 2007.
Diseño de sonido de Lin Xiao Ling.

ZHANG KE, Jia: *Placeres Desconocidos* (E-Pictures, 2002).
[DVD] Barcelona, Intermedio, 2007.
Diseño de sonido de Zhang Yang.

ZHANG KE, Jia: *The World* (Office Kitano/Lumen Films/X Stream Pictures, 2004).
[DVD] Barcelona, Intermedio, 2007.
Score de Liam Giong.
Diseño de sonido de Zhang Yang.

ZHANG KE, Jia: *Naturaleza Muerta* (XStream Pictures, 2006).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2007.
Score de Lim Giong.
Diseño de sonido de Zhang Yang.

PELÍCULAS CITADAS

AAVV: *Fantasia* (Walt Disney Pictures, 1940).
[Blu Ray] Madrid, Disney Studios Home Entertainment, 2010.
Dirección musical de Edward H. Plumb.

AMENÁBAR, Alejandro: *Tesis* (Las producciones del Escorpión, 1996).
[DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, 2006.
Sonido de Goldstein & Steinberg.
Música de Alejandro Amenábar y Mariano Marín.

BADHAM, John: *Fiebre del Sábado Noche* (Paramount Pictures, 1977).
[DVD] Madrid, Paramount, Edición Especial 30 Aniversario, 2007.
Música de The Bee Gees.

BEATTY, Warren: *Dick Tracy* (Touchstone Pictures/Silver Screen Partners IV, 1990).
[DVD] Madrid, Disney Studios Home Entertainment, 2001.
Score de Danny Elfman.
Canciones de Stephen Sondheim.

BOULTING, Roy: *Twisted Nerve* (Charter Productions, 1968).
[DVD] Londres, Optimum Home Entertainment, 2007.
Música de Bernard Herrmann.

BROOKS, Richard: *Semilla de maldad* (MGM, 1955).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2005.
Música de Charles Wolcott y Bill Haley & sus cometas.

CALPARSOLO, Daniel: *Salto al vacío* (Yumping Films Productions, 1994).
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2003.
Sonido de Miguel Rejas.

CAMPION, Jane: *El Piano* (The Australian Film Commission/CiBy 2000, 1993).
[DVD] Barcelona, Filmax Home Video, 2004.
Música de Michael Nyman.

COPPOLA, Francis Ford: *Apocalypse Now* (United Artists -Omni Zoetrope Production-, 1979).
[DVD] Madrid, Universal Pictures, 2009.
Diseño de sonido de Walter Murch.

EDWARDS, Blake: *Desayuno con diamantes* (Paramount Pictures, 1961).
[DVD] Madrid, Paramount, 2000.
Música de Henry Mancini.

FAVREAU, Jon: *Iron Man 2* (Marvel Studios/Paramount Pictures, 2010).
[DVD] Madrid, Paramount, 2010.
Score de John Debney.
Canciones de AC/DC.

FELLINI, Federico: *Ocho y Medio* (Cineriz/Francinex, 1963).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2008.
Música de Nino Rota.

FELLINI, Federico: *Julietta de los Espíritus* (Rizzoli Film, 1965).
[DVD] Madrid, Suevia Films, 2005.
Música de Nino Rota.

FELLINI, Federico: *Amarcord* (F.C. Produzioni/P.E.C.F., 1973).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2004.
Música de Nino Rota.

GODARD, Jean-Luc: *Sympathy for the Devil* (Cupid Productions, 1968).
[DVD] Madrid, Avalon, Filmoteca FNAC, 2006.
Música de The Rolling Stones.

GODARD, Jean-Luc: *Historia(s) del cine* (Gaumont, 1989-1998).
[DVD] Barcelona, Intermedio, 2006.
Sonido de Pierre-Alain Besse.

GREENAWAY, Peter: *El contrato del dibujante* (BFI/Channel Four Television, 1982).
[DVD] Madrid, Suevia Films, 2004.
Música de Michael Nyman.

GUERÍN, José Luis: *Tren de Sombras* (Grup Cinema-Art/Films 59, 1997).
[DVD] Madrid, Versus Entertainment, Pack José Luis Guerín, 2008.
Piezas musicales de Claude Debussy.
Sonido de Daniel Fontrodona y David Calleja.

GUILLERMIN, John: *El coloso en llamas* (20th Century Fox/Warner Bros. Pictures, 1974).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2003.
Score de John Williams.

HARTLEY, Hal: *Surviving Desire* (American Playhouse/True Fiction Pictures, 1991).
[DVD] Nueva York, Wellspring, 2002.
Música de The Great Outdoors y Hal Hartley.

HOPPER, Dennis: *Easy Rider* (Columbia Pictures/Pando Company, 1969).
[DVD] Madrid, Sony Pictures Home Entertainment, 1999.
Música de Roger Mc Guinn. Temas preexistentes de Bob Dylan, Jimi Hendrix...

JACKSON, Mick: *El Guardaespaldas* (Warner Bros, 1992).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2004.
Música de Alan Silvestri, David Foster y Jud Friedman.

JACKSON, Peter: *El Señor de los Anillos* (New Line Cinema/Wingnut Films, 2001-2003).
[Blu Ray] Madrid, Aurum, Trilogía *El Señor de los Anillos*, 2010.
Score de Howard Shore.

JEUNET, Jean Pierre : *Amélie* (Claudie Ossard/UGC, 2001).
[DVD] Barcelona, Manga Films, 2002.
Música de Yann Tiersen.

JEWISON, Norman: *Jesucristo Superstar* (Universal Pictures, 1973).
[DVD] Madrid, Universal Pictures, 2008.
Música de Andrew Lloyd Weber y Tim Rice.

KIESLOWSKI, Krzysztof: *No matarás* (Zespol Filmowy "Tor", 1988).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2006.
Score de Zbigniew Preisner.

KLEISER, Randal: *Grease* (Paramount Pictures, 1978).
[DVD] Madrid, Paramount, 2002.
Música de John Farrar, Barry Gibb y Louis St. Louis.

KUBRICK, Stanley: *2001, una Odisea en el Espacio* (MGM, 1968).
[Blu Ray] Madrid, Warner Home Video, 2007.
Músicas de Richard Strauss, Johann Strauss y György Ligeti.

KUBRICK, Stanley: *La Naranja Mecánica* (Warner Bros /Stanley Kubrick Production, 1971).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2001.
Música de Walter Carlos.

LAMORISSE, Albert: *El Globo rojo* (Films Montsouris, 1956).
[DVD] Madrid, Pirámide Films, 2001.
Música de Maurice Leroux.

LESTER, Richard: *¡Qué noche la de aquel día!* (United Artists, 1964).
[DVD] Barcelona, Lauren Films, 2002.
Música de The Beatles.

LUCAS, Georges: *THX 1138* (American Zoetrope Production, 1971).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2005.
Música de Lalo Schifrin.
Montaje de sonido de Walter Murch.

LUCAS, Georges: *American Graffiti* (Universal Pictures/Lucas Film Ltd./Coppola Co. Production, 1973). [DVD] Madrid, Universal Pictures, 2000.
Temas preexistentes de Chuck Berry, Buddy Holly, Brian Wilson, Fats Domino...

LUCAS, Georges: *La Guerra de las Galaxias* (Lucasfilm/Twentieth Century Fox, 1977).
[DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, Star Wars: trilogía clásica, 2004.
Score de John Williams.

LUCAS, Georges: *El retorno del Jedi*, (20th Century Fox, 1982).
[DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, Star Wars: trilogía clásica, 2004.
Score de John Williams.

LYNCH, David: *Corazón Salvaje* (PolyGram Filmed Entertainment/Propaganda Films, 1990).
[DVD] Madrid, Universal Pictures, 2005.
Música de Angelo Badalamenti.
Diseño de sonido de Randy Thom.

MC LAREN, Norman: *Pen Point Percussion* (National Film Board of Canada, 1951).
[DVD] Les Filmes du Paradoxe, Norman Mc Laren Integrale, 2006.

MYRICK, Daniel y SÁNCHEZ, Eduardo: *El proyecto de la bruja de Blair* (Haxan Films, 1999).
[DVD] Barcelona, Lauren Films, 2006.

NICHOLS, Mike: *El Graduado* (MGM/Embassy Pictures, 1967).
[DVD] Madrid, Universal Pictures, 2001.
Score de Dave Grusin y canciones de Paul Simon.

PREMINGER, Otto: *Laura* (20th Century Fox, 1944).
[DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, Studio Classics, 2006.
Música de David Raksin.
Temas preexistentes de J. Fred Cotos y Haven Gillespie.

REED, Carol: *El Tercer Hombre* (London Films, 1949).
[DVD] Madrid, Suevia Films, 2009.
Música de Antón Karas, Irving Fields, Albert Gamse y Henry Love.

REINER, Rob: *This is Spinal Tap* (Spinal Tap Prod, 1984).
[DVD] París, Universal Studio Canal Vidéo, 2006.
Música de Rob Reiner, Christopher Guest, Michael Mc Kean y Harry Shearer.

RUSSELL, Ken : *Tommy* (Robert Stigwood Organization/Hemdale Film, 1975).
[DVD] Barcelona, Llamentol, 2005.
Música de The Who.

RUTTMANN, Walter: *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (Deutsche Vereins-Film, 1927).
[DVD] Image Entertainment, 1999.
Música de Edmund Meisel.

SANTI, Giancarlo: *El gran duelo*, (Mount Street Films, 1972).
[DVD] Barcelona, Filmax Home Video, 2006.
Música de Luis Enrique Bacalov.

SHARMAN, Jim: *The Rocky Horror Picture Show* (Michael White/Lou Adler Production, 1975). [DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, 2001.
Música de Richard O'Brien.

SUZUKI, Seijun: *Yumeji* (Genjiro Amato Pictures, 1991).
[DVD] Nueva York, Kino Video, Kimstim Collection, 2006.
Música de Shigeru Umebayashi

TRUFFAUT, François: *La Habitación Verde* (Les Films du Carrosse/Les Productions Artistes Associés, 1978). [DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, 2007.
Score de Maurice Jaubert.

TRUFFAUT, François: *¡Vivamente el domingo!* (Les Films du Carrosse/Films A2/Soprofilms, 1983). [DVD] Barcelona, DeAPlaneta, Colección François Truffaut, 2005.
Score de Georges Delerue.

VAN PEEBLES, Melvin: *Sweet, sweetback 's badass song* (Yeah, 1971).
[DVD] París, Gie Sphe-TF1, 2003.
Música de Earth, Wind & Fire.

WALDLEIGH, Michael: *Woodstock* (Wadleigh-Maurice, 1970).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, *Woodstock: edición 40 Aniversario*, 2009.
Temas de The Who, Joan Baez, Arlo Guthrie, Jimi Hendrix...

WAYNE, John: *El Álamo* (United Artists, 1960).
[DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, 2000.
Score de Dimitri Tiomkin.

WELLES, Orson: *Fraude* (Janus Film/Les Films de l'Astrophore/SACI, 1973).
[DVD] Madrid, Avalon, 2009.
Score de Michel Legrand.

WILCOX, Fred Mc Leod: *Planeta Prohibido* (Metro-Goldwyn-Mayer, 1956).
[DVD] Madrid, Warner Home Video, 2006.
Score de Louis y Bebe Barron.

WISE, Robert: *Ultimátum a la Tierra* (20th Century Fox, 1951).
[DVD] Madrid, 20th Century Fox Home Entertainment, 2006.
Score de Bernard Herrmann.

ZINNEMANN, Fred: *Solo ante el peligro* (Stanley Kramer Productions, 1952).
[DVD] Madrid, Avalon, 2008.
Score de Dimitri Tiomkin.

DOCUMENTALES

BLACKANDWHITE: *Lynch* (Absurda/Hideout Films/Oneblackarm Films, 2007).
[DVD] Madrid, Versus Entertainment, 2009.

COSTA, Pedro: *Danièle Huillet y Jean-Marie Straub, cineastas* (Arte, La Sept, 2001).
[DVD] Barcelona, Intermedio, Colección cine de nuestro tiempo, cofre 2, 2007.

GIRARD, Guy: *Aki Kaurismäki*, (Arte, La Sept, 2001).
[DVD] Barcelona, Intermedio, Colección cine de nuestro tiempo, cofre 2, 2007.

IVINS, Patty : *El rock en el cine de los setenta* (Hollywood Rocks the Movies: The 1970s, 2002).
[TV] American Movie Classics (AMC).

LAGIER, Luc: *Dans le Labyrinthe* (Mk2 TV, 2008).
[DVD] *Paranoid Park* (extras), Lisboa, Atalanta Filmes, 2008.

RUBÍN, María: *El sonido de la velocidad*.
[TV] Canal + España, 2002.

SANDAGER, Michael: *El sonido y la música de Anticristo* (Zentropa Entertainment, 2009).
[DVD] Barcelona, Cameo Media, 2010.

SELLERON, Jullien: *Made in China* (2005).
[DVD] *The World* (disco 2), Barcelona, Intermedio, 2007.

ZHANG KE, Jia: *In Public* (Sidus Pictures, 2001).
[DVD] *Placeres Desconocidos* (extras), Barcelona, Intermedio, 2007.

ANEXOS

ANEXO I: SISTEMAS DE SONIDO MULTICANAL

Sistemas Dolby (sala de cine)

Dolby SR (Dolby Spectral Recording, 1986)

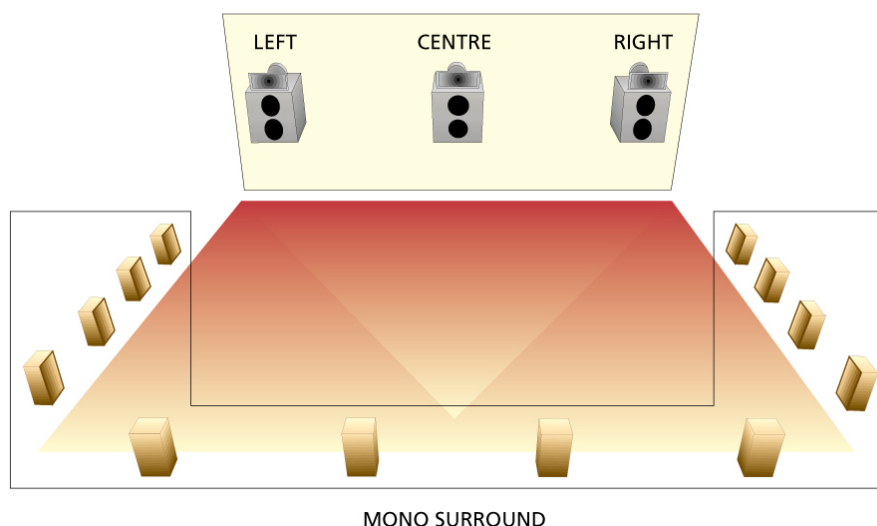


Punto de referencia en los sistemas de audio analógicos para cine. En 1986, los Laboratorios Dolby introdujeron un nuevo proceso de grabación denominado SR (Spectral Recording). Se empleó en la pista analógica de la película de 35 mm para obtener una reducción de ruido superior al doble del que conseguía su predecesor, Dolby A-type, mejorando además la respuesta en un mayor rango de frecuencias y consiguiendo menos distorsiones. Al igual que Dolby A-type, el sistema SR utiliza un proceso simétrico de codificación/decodificación en el que la codificación se produce en la mezcla y la decodificación en la sala de cine.

Una pista Dolby SR proporciona cuatro canales de audio codificados: izquierdo, derecho y central (todos ellos para altavoces situados tras la pantalla), y un canal con sonido envolvente para ambientes, atmósferas y efectos sonoros.

Los cuatro canales son registrados como dos canales compuestos en la película, denominados *Izquierdo Total* (LT) y *Derecho Total* (RT).

Desde la aparición del Dolby Digital, Dolby SR es el sistema empleado en la pista óptica auxiliar empleada en caso de que la sala no esté equipada con Dolby Digital.

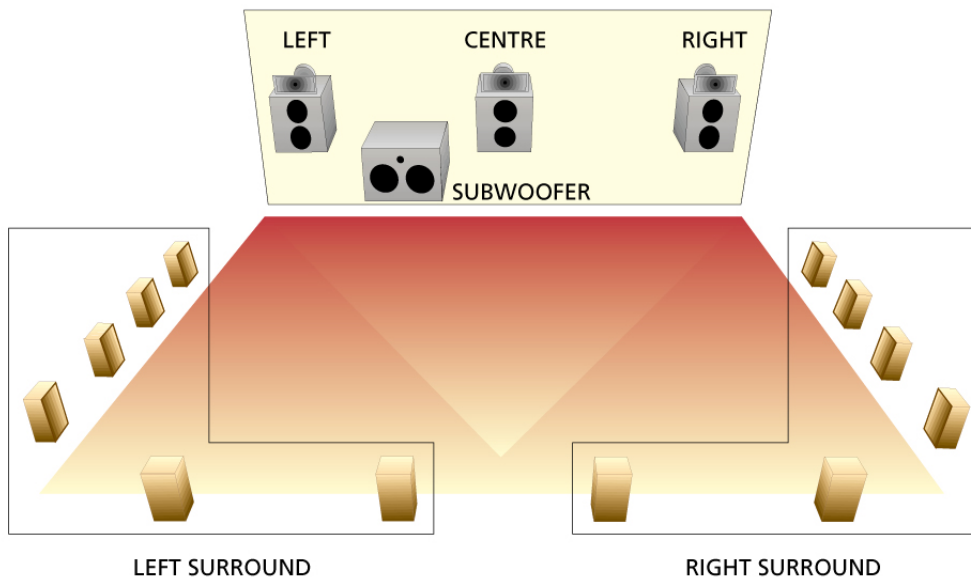


Dolby Digital (1992)



Fórmula que adapta la tecnología de codificación Dolby a un sistema de sonido digital 5.1, aprovechando los huecos entre las perforaciones de la película de 35 mm, lo que posibilita la coexistencia de la pista digital con la analógica.

Desarrolla audio digital de gran realismo a través de un sistema de canales 5.1. Los tres canales frontales (Izquierdo/Centro/Derecho) se encargan de recoger diálogos limpios y vivos así como de un correcto emplazamiento de los sonidos de pantalla, mientras los dos canales *surround* (Envolvente Izquierdo y Envolvente Derecho) envuelven a la audiencia para que se sumerja en la acción. El LFE (Low-Frequency Effects) o canal para Efectos de Baja Frecuencia, destinado a su reproducción a través de un *subwoofer*, asesta impactos reales en explosiones y otros efectos que pueden, literalmente, ser tan sentidos como escuchados. Debido al limitado rango de frecuencias de este canal se hace referencia a él como “.1”



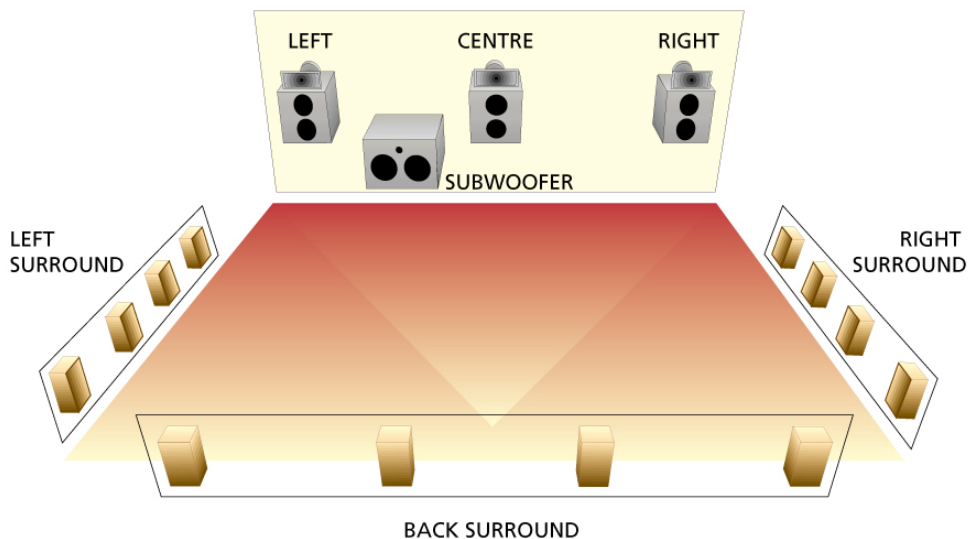
Dolby Digital Surround Ex (1998)



Desarrollado y de propiedad conjunta entre Laboratorios Dolby y Lucasfilm THX, Dolby Digital Surround Ex fue desarrollado en 1998 para proporcionar a los mezcladores mayor flexibilidad a la hora de armar sus bandas de sonido.

El formato es una implementación del Dolby Digital que añade un tercer canal envolvente para mejorar el emplazamiento de efectos circundantes (sonidos que se mueven desde la parte frontal hasta la trasera, mejorando el realismo del audio originado detrás del oyente) y consiguiendo una reproducción de ambientes sonoros más uniforme por toda la sala.

Sigue empleando los huecos entre las perforaciones de la película y es totalmente compatible con el sistema 5.1 de Dolby Digital. La transferencia óptica y el proceso de impresión en el laboratorio siguen siendo idénticos.



Sistema DTS (1993)



DTS (Digital Theater System / Sound / Surround) es un sistema digital de codificación de sonido que permite la existencia de seis canales independientes de audio en una sola señal comprimida. Además de para el cine, DTS también se utiliza en otros espacios como parques temáticos o simuladores virtuales. En estos casos puede albergar hasta 8 canales independientes en una sola señal, pudiendo sincronizar varias señales para conseguir un número ilimitado de canales totalmente independientes.

Canales

Los seis canales que ofrece se corresponden en nombre y localizaciones con los del sistema Dolby Digital, con unas frecuencias de 20 Hz a 20 kHz en frontales y central, 80 Hz a 20 kHz en *surround* y 20 Hz a 120 Hz en LFE. Tiene una frecuencia de muestreo de 48 kHz. Pero a diferencia del Dolby Digital, el DTS utiliza una resolución de 20 bits, lo que le convierte en el sistema de más calidad.

En el cine

Como ya hemos dicho, el DTS no incorpora los datos impresos en la cinta, sino que éstos vienen registrados en un CD-ROM. Lo que la película incluye es un código de tiempo, una señal impresa de sincronización que permite a la imagen y al sonido reproducirse simultáneamente, aún cuando una cinta de 24 fotogramas por segundo sea proyectada a 25 f/s, por ejemplo, ya que soporta variaciones de hasta $\pm 10\%$ en la velocidad; gracias a la versatilidad de este código de tiempo, DTS es el único sistema digital utilizado en 70 mm. Además de para multiplexar correctamente imagen y sonido, el código de tiempo viene marcado con una señal identificadora de título, así que si se pretende reproducir disco y cinta de películas diferentes, el sistema lo impide; también permite la reproducción del mismo título con diferentes bandas sonoras (idiomas) sólo con un cambio de disco. Para leer una pista de sincronización, el proyector debe estar equipado con un escáner lector más simple que el utilizado en Dolby Digital, ya que las marcas que forman la pista son mucho más grandes (visibles a simple vista) y, por tanto, avanzan a menor velocidad.

En un primer momento, el sistema DTS intentó emplear como sistema de registro la cinta DAT (*Digital Audio Tape*) pero, a raíz de inevitables problemas de sincronización, se optó finalmente por un soporte óptico como el disco compacto, en el cual se pueden almacenar hasta 100 minutos de audio DTS-6. Teniendo en cuenta este valor y dependiendo de la duración de la película, se utilizarán uno o dos discos compactos por proyección. Pero, como es lógico, la proyección no puede detenerse para hacer el cambio de disco: el equipo DTS de que disponen en las cabinas de los cines está formado por dos o tres lectores de CD (según el modelo), de forma que cuando la lectura de un disco llega al final el otro arranca y el sistema empieza a recibir datos del segundo, sin interrupción. Aún así, el sistema de lectura y decodificación está dotado de los siguientes sistemas de seguridad:

- a. La transmisión de datos no se realiza "al vuelo" desde el CD al decodificador, sino que el lector siempre va más avanzado en la lectura para almacenar los datos en una memoria *buffer* desde donde los recoge el decodificador (es un sistema de seguridad en caso de error de lectura en el disco y, por extensión, asegura el correcto cambio de CD sin saltos).
- b. Otro dispositivo de seguridad cambiará a pista analógica SR cuando se produzca un error de lectura en la pista de sincronización, no haya pista de sincronización (caso en el que el sistema está programado para seguir decodificando la pista hasta que encuentre de nuevo el código de tiempo en la cinta o, en caso de que no lo encuentre en 4 segundos, pasar a analógico y volver a la pista DTS cuando encuentre datos correctos interpretables), no haya disco o éste sea incorrecto.

Modos y Bit-Rates

Así como el Dolby Digital es increíblemente versátil y soporta un elevado número de combinaciones de modos y flujos de bits, el DTS sólo tiene tres modos posibles, uno de ellos ya descatalogado.

DTS-S: Abreviación de DTS-Stereo, formado por dos únicos canales en pantalla: Derecho Total e Izquierdo Total. A menudo se le denomina erróneamente DTS-4 porque se puede decodificar matricialmente en 4 canales (como en el caso del Dolby Stereo), pero en realidad es un simple estéreo; los 4 canales que se puedan extraer de él, en todo caso, no serán independientes. Este sistema ya no se emplea.

DTS-6: Es el nombre interno real para lo que se llama popularmente DTS 5.1 o simplemente DTS, y como su nombre indica, está formado por los 5 canales con los que está equipada una sala multicanal, más el LFE. La práctica totalidad de las producciones cinematográficas equipadas con DTS incorporan este modo. Puede incluir o no el canal LFE (tanto en el estándar cinematográfico como en el DVD), pero se incluye obligatoriamente en el estándar CD (éste es el único modo del DTS que tiene estándar para CD).

DTS ES 6.1 DISCRETE: En realidad no es un modo, sino un submodo del modo DTS ES (explicado posteriormente), pero hemos considerado como modos los sistemas cuya totalidad de canales son independientes (y el **DTS ES** o el **DTS Neo:6** no lo son). Todos los canales del DTS ES 6.1 DISCRETE son independientes. Añade un canal posterior central adicional (equivalente al Back Surround que sumaba el Dolby Digital Surround Ex). Permite una mejor localización del sonido, ya que ahora los tres canales de efectos son totalmente discretos (independientes). El sistema ofrece una compatibilidad total con los sistemas anteriores: un decodificador DTS-6, ante una señal DTS ES 6.1 DISCRETE, se comportará como si fuera una pista DTS-6, ignorando la información del séptimo canal.

- Los bit-rates posibles para el DVD son los siguientes:
 - Para el DTS-S: 503,25 kbps o 377,25 kbps tanto si incluyen o no el canal LFE.
 - Para el DTS-6: 1509 kbps o 754 kbps tanto si llevan LFE como si no (incluido el DTS Discrete).
- Para el estándar CD sólo hay un modo y bit-rate posible: El DTS-6 con LFE incluido, a 1234,80 kbps (ocupando el ancho de banda completo del CD-Audio = 150 kB/s -kilo bytes por segundo-). Estos 150 kB/s de bit-rate corresponden a la lectura de un CD a velocidad 1x (estándar del CDDA), hecho que permite reproducir un "DTS CD" en una cadena musical convencional, conectando la salida digital del CD a la entrada del decodificador DTS como si de un DVD se tratara.
- Para el cine, el único bit-rate utilizado es el de 882 kbps, tanto para DTS-6 como para DTS ES.

En todos los casos el muestreo es de 48 kHz, si bien en DVD también existe un modo llamado **96/24** (96 kHz y 24 bits) que ofrece una calidad muy superior.

La codificación DTS

El objetivo de Dolby era crear un sistema de compresión digital que pudiera reducir la cantidad de datos para poder ser transportadas directamente a la cinta. Esta compresión, como hemos visto, se consigue por medio de una pérdida real de calidad de sonido pero sin pérdida perceptiva: un sistema de compresión sin pérdidas perceptibles. En cambio, cuando se desarrolló el sistema DTS, se le dotó de un sistema de codificación sin pérdida. El objetivo no era reducir datos, sino mejorar la calidad del sonido. Esto se refleja en los bit-rates. Mientras Dolby Digital utiliza casi siempre bit-rates de 384 kbps o hasta de 320 para pistas 5.1, DTS ocupa 1.509 o 754 en su versión ligera.

DTS utiliza dos sistemas diferentes de codificación. El sistema DTS para salas cinematográficas utiliza el sistema *apt-X100*; los sistemas domésticos (CD, LD, DVD), el sistema *Coherent Acoustics*.

- DTS para salas comerciales o **apt-X100**:
Se trata de dividir todo el espectro sonoro en 4 subbandas de frecuencias y comprimir las por separado, ya que cada subbanda no tiene por qué tener la misma energía, de modo que la resolución en la codificación puede ser ajustada por separado dependiendo de este factor. Compara la señal inmediatamente anterior con la actual (la que ha de codificar), almacenando sólo información diferencial, evitando volver a codificar sonidos casi idénticos. Este proceso se conoce como *linear prediction and adaptive quantization* o ADPCM (predicción lineal y cuantificación adaptativa).
- DTS para los sistemas domésticos o **Coherent Acoustics**:
Así como el apt-X100 es muy constante y poco flexible, el sistema *Coherent Acoustics* es bastante escalable, con bit-rates que pueden ir desde los 32 kbps a los 4Mbps, hasta una máxima profundidad de 24 bits y un máximo de 8 canales. Este sistema no emplea una codificación perceptiva para los soportes DVD y CD, pero sí lo hace cuando los bit-rates son inferiores a los utilizados en estos dos soportes. También divide el espectro en subbandas (32 subbandas) y utiliza el ADPCM, pero lo deshabilita si no es efectivo: a bajo bit-rate debe eliminar los datos redundantes. Tiene, por tanto, mayor flexibilidad.

DTS ES

También llamado **DTS Matrix 6.1**, el DTS Extended Surround (DTS ES) proporciona 5.1 canales discretos más un séptimo (BS) codificado matricialmente en los dos ambientales de la misma forma que lo hace el Dolby Digital Surround EX. Como el proceso matricial es exactamente el mismo que el de éste, Digital Theater Systems tiene que abonar derechos (a Dolby en salas y a THX en sistemas *Home Cinema*) por su utilización (a pesar de que el decodificador que emplea es propio de DTS). El BS tiene las mismas características que en el SurrEX, la misma separación de canales y el mismo rango espectral.

Es interesante un aspecto muy acertado del DTS ES respecto al modo DTS ES DISCRETE 6.1. Como se ha dicho anteriormente, una pista DISCRETE se puede reproducir en un sistema DTS convencional; pues bien, todas las películas en DISCRETE tienen codificada por partida doble la información del BS, como canal DISCRETE y como canal matricial decodificable por DTS ES. Por tanto, todas las pistas DISCRETE pueden ser escuchadas en 6.1 a través de un sistema ES. Pero este hecho provoca que cuando realmente se decodifique en DISCRETE, el canal BS sonará por los altavoces BS y a la vez por los RS y LS, que no se decodifican. Para solucionar esta superposición (que aumentaría considerablemente la amplitud sonora ambiental), el sistema DISCRETE envía a los canales RS y LS la señal del BS invertida, que al superponerse a la positiva se anula.

En otro apartado, el DTS tiene un modo denominado **DTS NEO:6** equivalente al Dolby Surround ProLogic II. Consigue lo mismo, aunque sus principios de funcionamiento sean diferentes. La única diferencia es que el NEO:6 puede generar una pista de hasta 6.1 canales en salida. Una vez más, el sistema "inventa" o "deduce" siete canales de una simple pista estéreo de dos canales.

Sistema SDDS (1993)

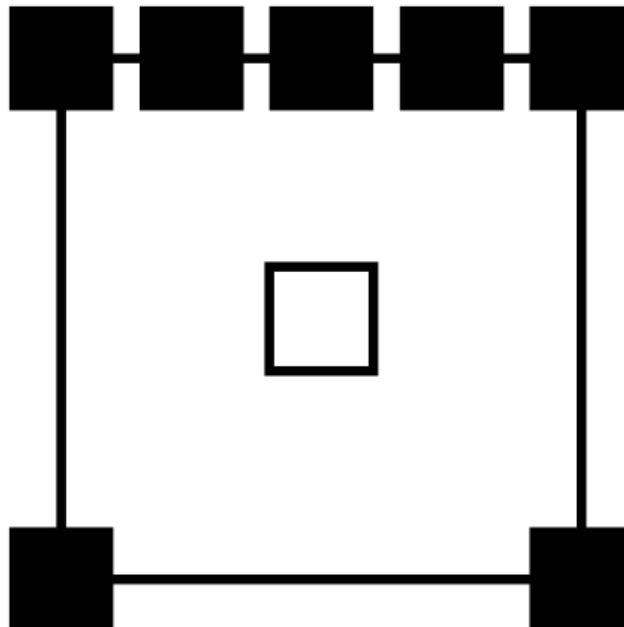


SDDS emplea una pista óptica pero de "sonido digital" que se aloja en los dos márgenes de la película estándar de 35 mm., sin interferir sobre las pistas ópticas de sonido analógico. El sistema de sonido para películas cinematográficas SDDS es capaz de reproducir 8 canales totalmente independientes entre sí (7.1): Izquierdo, Izquierdo Central, Central, Derecho Central, Derecho, Subwoofer, Izquierdo Trasero y Derecho Trasero. La frecuencia de respuesta del sistema es de 20Hz a 20kHz. El rango dinámico es de 90 dB y la distorsión de 0.07% máx. La frecuencia de muestreo del SDDS es de 44,1 kHz.

Para la introducción del SDDS en un sistema de proyección, es necesario integrar un lector óptico de la pista digital de sonido y un decodificador digital que procese la señal y la envíe al equipo de amplificación.

El programa funciona en entorno Windows y está diseñado por Microsoft.

SDDS está sólo disponible para uso en salas comerciales y no para el doméstico.



Sistema THX



THX se llamó así en honor a la primera película de George Lucas: THX 1138.

THX es una certificación para sistemas de sonido, diseñada específicamente para reproducir el audio de la película tal y como fue grabado por el realizador.

El sistema de sonido **THX** es el único de su clase en considerar todos los aspectos de funcionamiento, tanto visual como auditivo, en una sala de cine. Se debe tomar en cuenta desde la construcción de la sala de cine; su acústica debe ser bien planeada y el equipo de sonido debe ser el adecuado.

THX no es un kit específico de componentes, sino más bien un criterio de desempeño, una certificación. Fue creado para complementar los avances logrados por los laboratorios Dolby en decodificar los sonidos de la pista fotográfica que se imprime en la película.

Ventajas para el usuario:

- El público disfruta de un sonido balanceado de forma natural que alcanza uniformemente cualquier asiento de la sala.
- Reducción de distorsión en los bajos: desde el más suave susurro hasta el más alto sonido audible.
- La mejor ubicación de las bocinas da la sensación de que el sonido viaja a través de la pantalla conforme a la acción.
- Una gama de frecuencia más amplia que permite escuchar los altos más altos y los bajos más bajos.
- Respuesta de frecuencia uniforme dentro de la gama.
- El resultado de la combinación de todos estos elementos es la reproducción del sonido original de la película.

El reto para la sala que exhibe la película es crear un ambiente que conserve viva la magia de la pantalla grande. THX ha certificado más de 1400 salas en el mundo. Su sistema de certificación para sonido se ha convertido en un estándar de calidad necesario para la exitosa presentación de los largometrajes.

¿Cómo nació THX?

En 1977 con el lanzamiento de "Star Wars" (La Guerra de las Galaxias), cuando el emocionante sonido multinivel de esta cinta fue posible gracias a los laboratorios Dolby y su última tecnología: Dolby Surround.

Pero, fue tanto el esfuerzo realizado por Lucas para obtener un audio de alta calidad, que al verlo mermado en salas que no tenían las condiciones óptimas para que surtiera su efecto al 100%, no solo se frustró, sino que en 1980 decidió investigar la tecnología de sonido de las películas con el fin de hacer mejores soundtracks. El resultado de la investigación demostró que la combinación entre el equipo de sonido y la acústica de las salas era inadecuada.

Historia

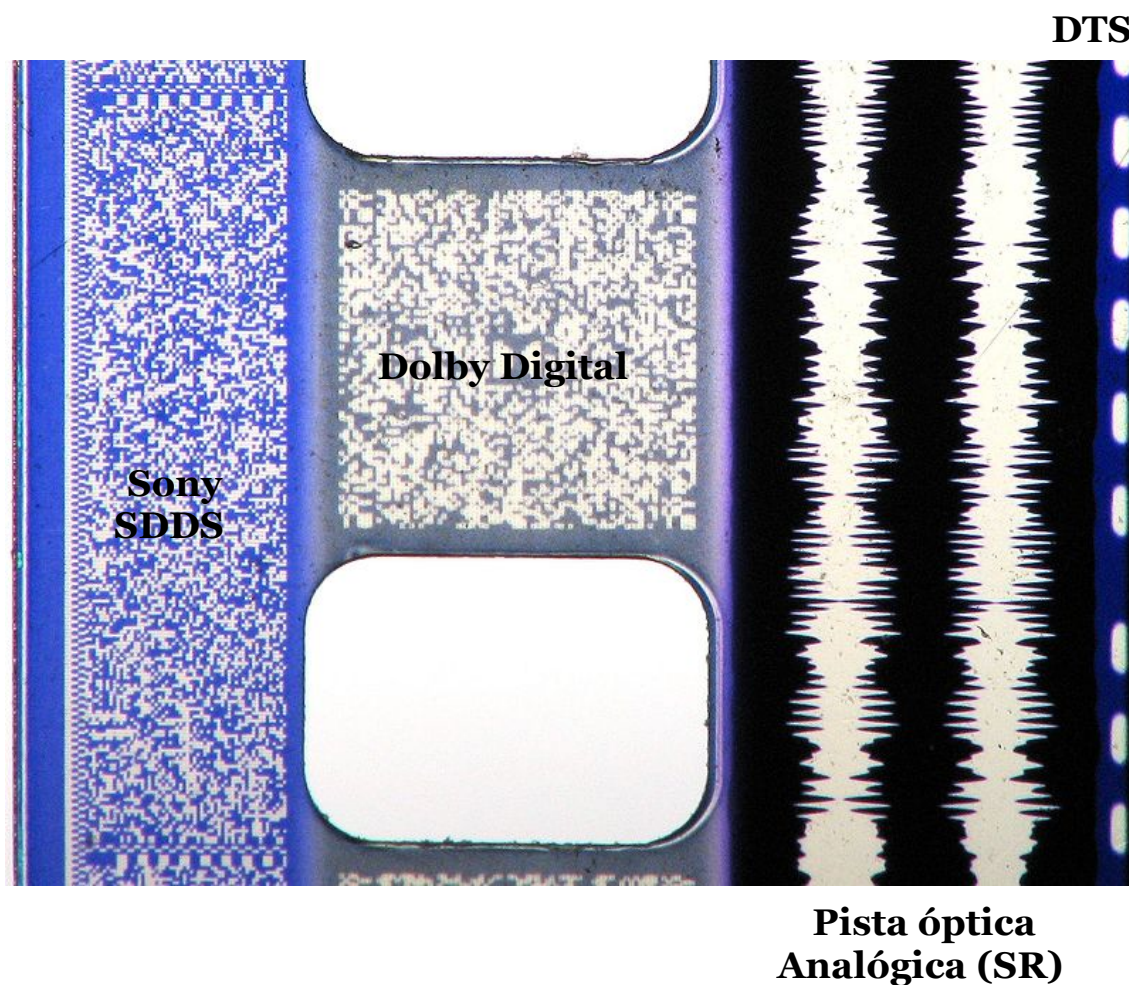
Parece extraordinario pero en 1980, ¡Hollywood estaba utilizando sistemas no estereofónicos, con 40 años de existencia y que no estaban diseñados para reproducir las modernas pistas de sonido multicanal!. Algo tenían que hacer. En el caso de la sala de mezcla de audio de Lucasfilm, se desarrolló un control de calidad integral que contemplaba la acústica, el diseño del sistema, la calidad del equipo y su instalación. Estos diseños de sala dieron tan buenos resultados que uno de ellos fue patentado, y la sala fue terminada a tiempo para realizar la mezcla de "El regreso del Jedi". Así, el sistema de certificación para sonido **THX** fue desarrollado en 1982, mientras se producía esta película.

Con el fin de maximizar la presentación de todas sus películas y de dar a conocer estándares de calidad que garantizaran al espectador una experiencia más vívida en el cine, el director técnico de Lucasfilm, Tomlinson Holman, comenzó a identificar los problemas que se relacionaban con el sonido de las salas. Holman pudo darse cuenta de que algunos de los sonidos más sutiles incluidos en el audio de las películas pasaban desapercibidos. Se desarrolló entonces una propuesta: conjuntar y consolidar las normas existentes de calidad de desempeño del sonido en un nuevo sistema que incluye tanto la acústica de la sala de cine como el equipo de sonido.

Especificaciones Técnicas

La Certificación **THX** se concentra en la cadena "B" del sistema de sonido de una sala. Esta cadena está compuesta por trabajo de diseño de audio adecuado para cada auditorio, un método especial de instalación de bocinas y pantalla, una red de trabajo electrónica y un riguroso equipo de sonido con especificaciones y estándares de desempeño particulares.

Una vez cumplidos todos los requisitos, tanto de ambiente como de equipo técnico, un ingeniero de sonido realiza una prueba para así poder certificar la sala de cine. Con el fin de asegurar que la calidad de sonido se mantenga a lo largo de los años, es necesario recertificar todas las salas periódicamente.



Fuentes

www.dolby.com

www.dts.com

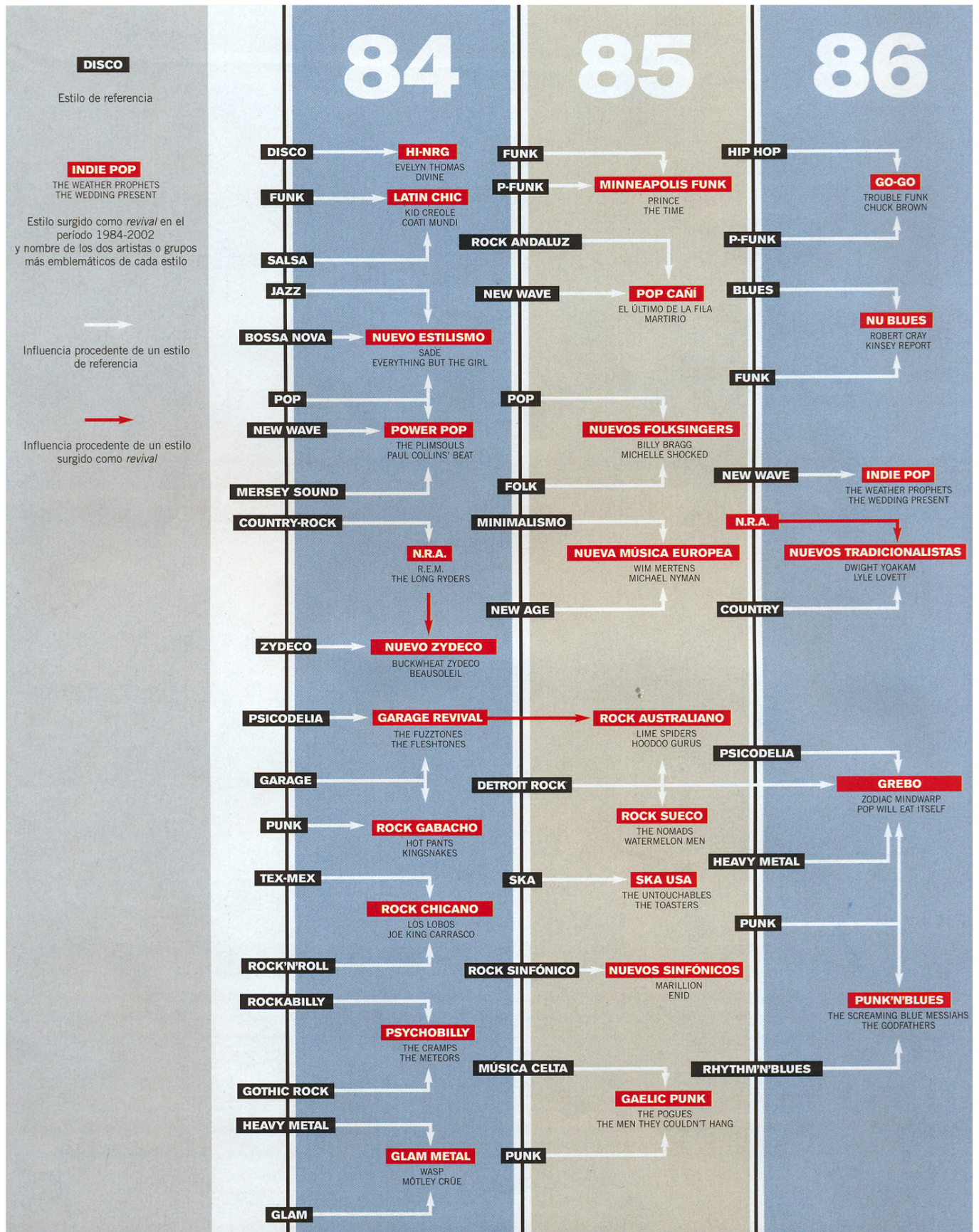
www.sdds.com

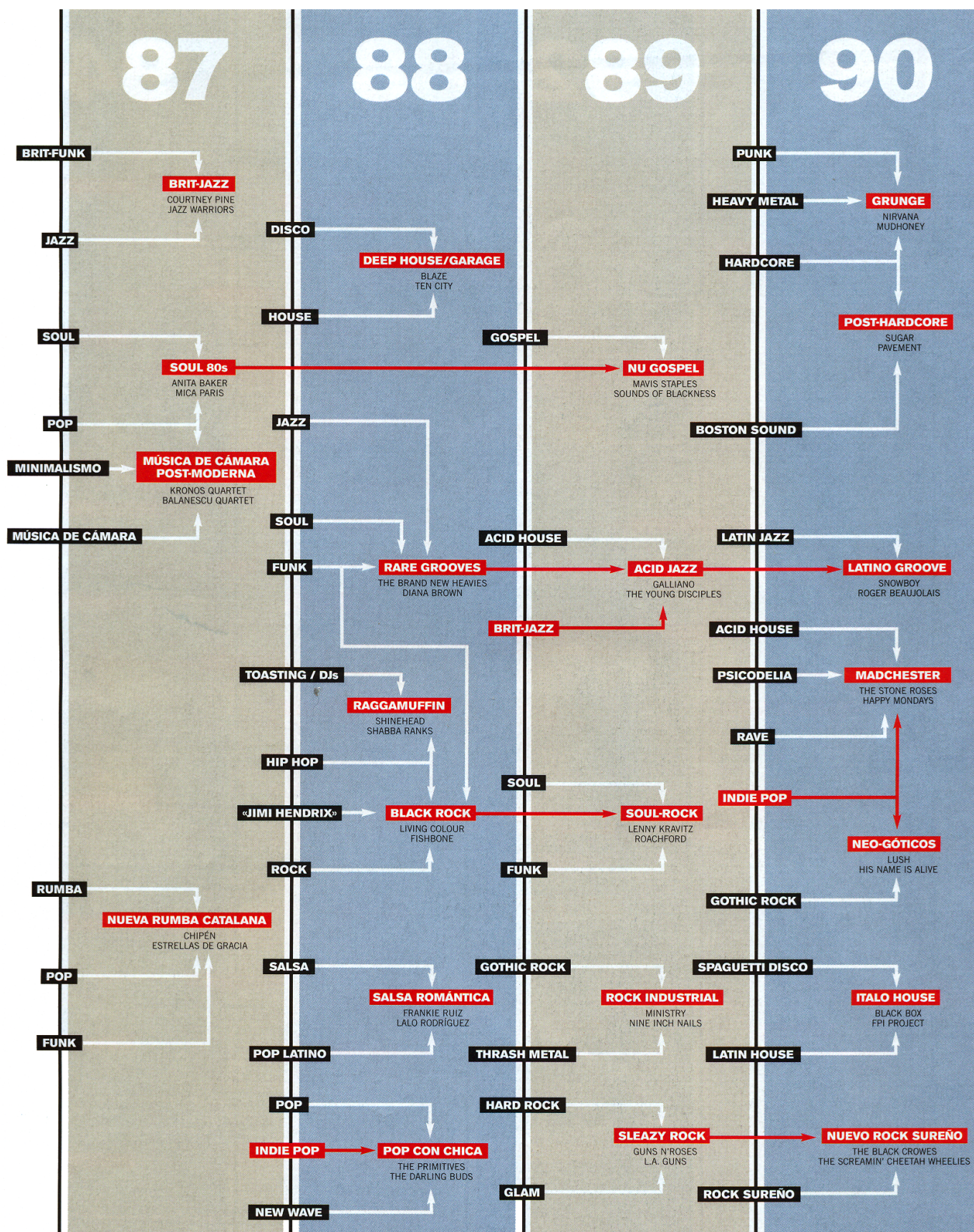
www.thx.com

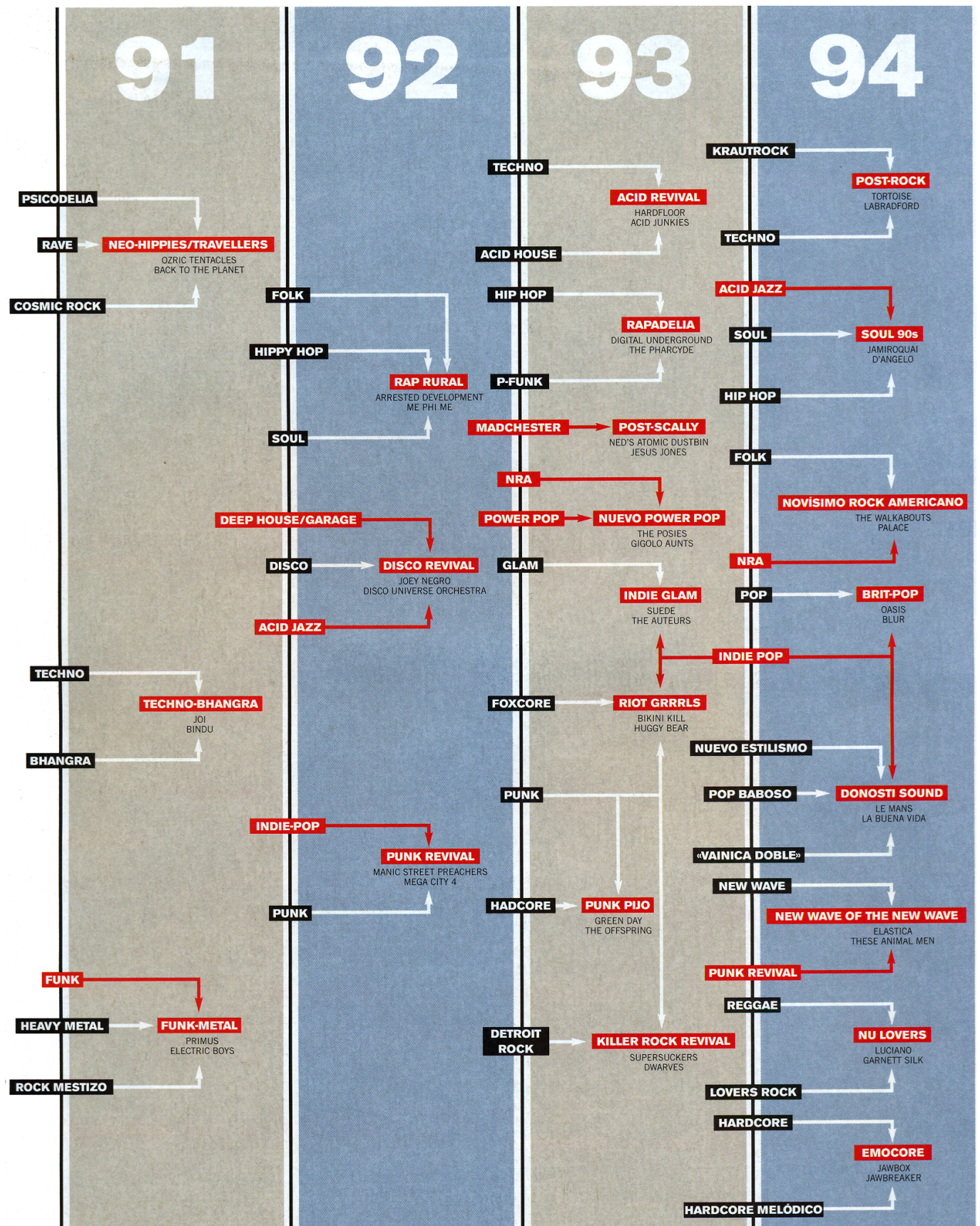
<http://www.cinesonido.com>

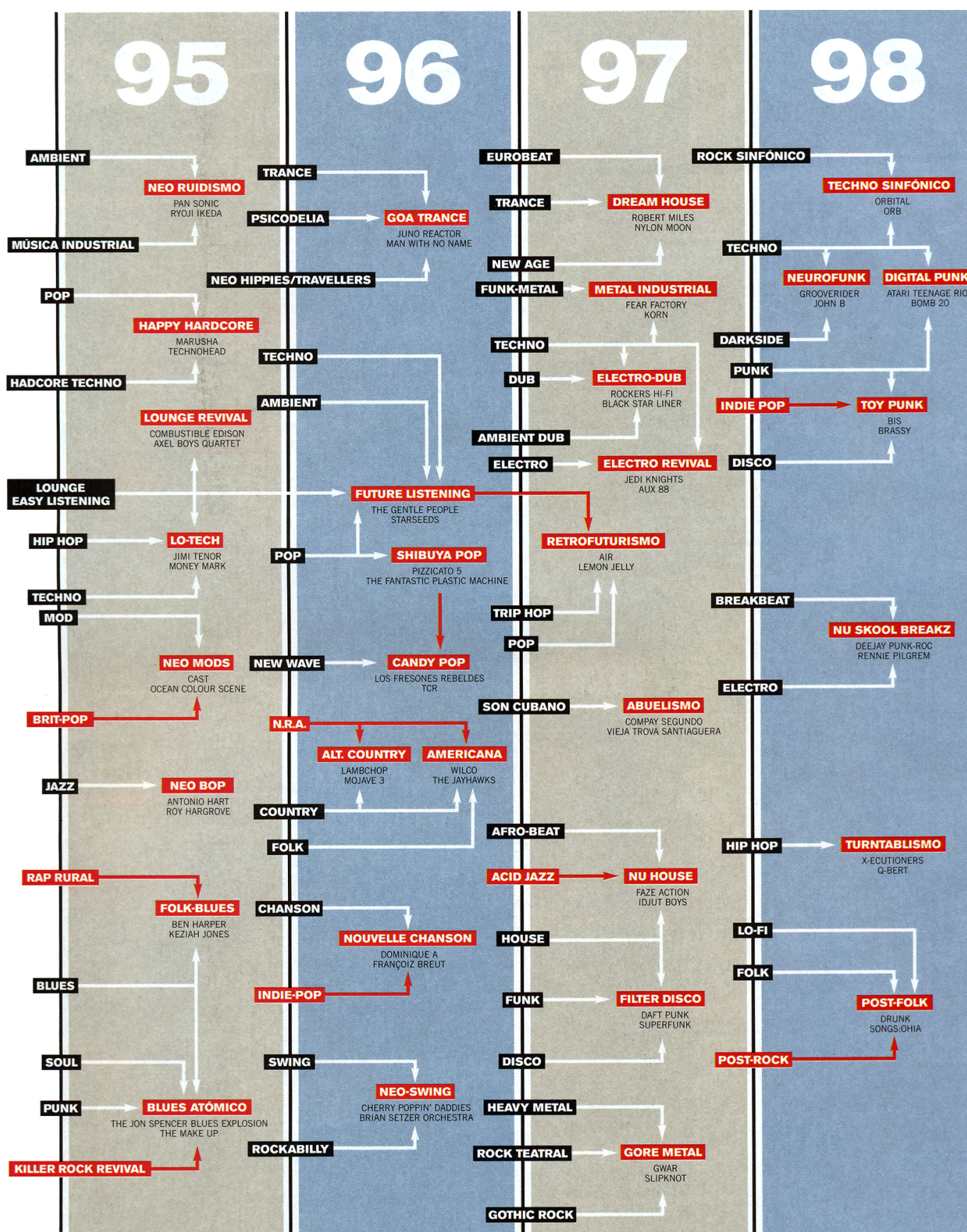
<http://www.duiops.net/hifi/sdds.html>

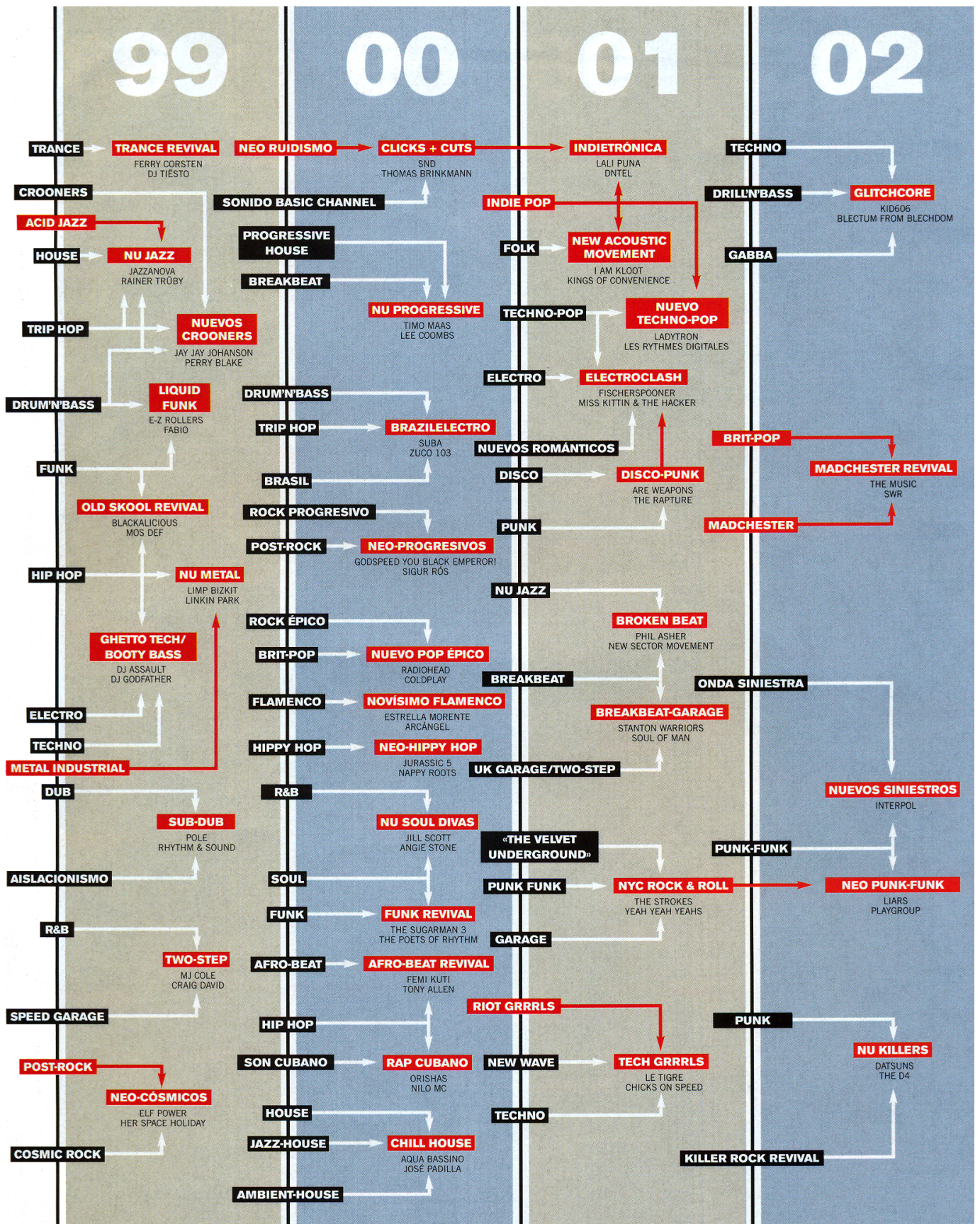
ANEXO II: EVOLUCIÓN DE ESTILOS MUSICALES 1984-2009











Nuevos estilos sonoros en el siglo XXI

Por LUIS LLES

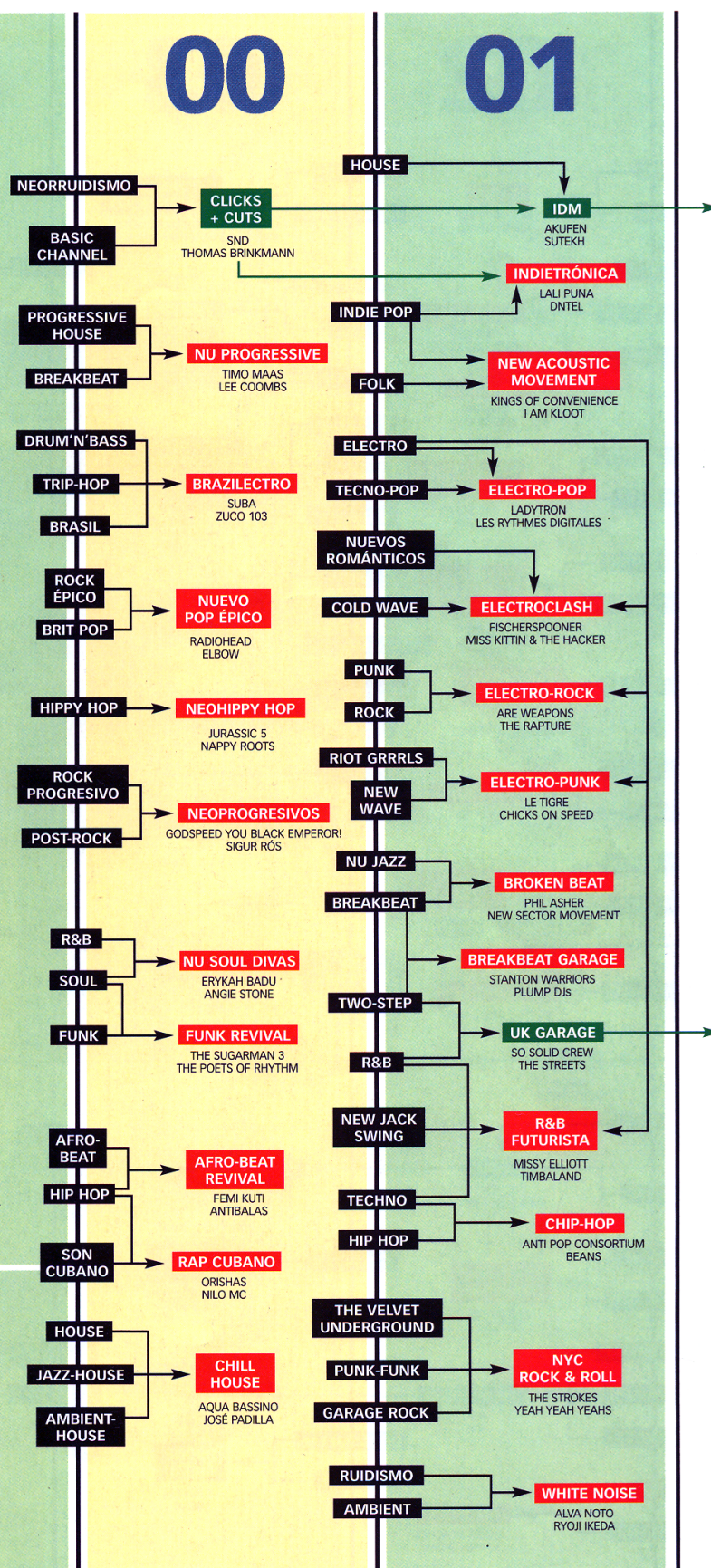
En contra de lo previsible, la era internet no ha multiplicado la creatividad musical, sino que más bien ha auspiciado el mimetismo y el reciclaje como herramientas principales de la arquitectura sonora. No se trata de volver a mentar aquí a Fukuyama y "El fin de la historia", pero está claro que este no es, ni mucho menos, el mejor momento en la historia de la música. Es evidente que el grado de creatividad de una época no se puede medir solamente por su capacidad de generar nuevos estilos y géneros, pero también es lógico pensar que ese es un parámetro muy importante para comprobarlo. Y es bastante obvio que estos primeros años del siglo XXI no han deparado muchas nuevas entradas en el árbol genealógico de eso que tanto amamos: la música. Por no decir que muchas de esas nuevas entradas no lo son tanto (nuevas) y responden más bien a un lógico proceso derivativo. Sin embargo, parafraseando a Fellini, habrá que convenir que, a pesar de todo, "y la nave va". Porque la música sigue siendo ese territorio fascinante que mantiene viva la excitación que nos produce descubrir nuevos artistas que exploran horizontes ignotos, o nuevos sonidos y fusiones estrambóticas con capacidad de sorprender todavía.

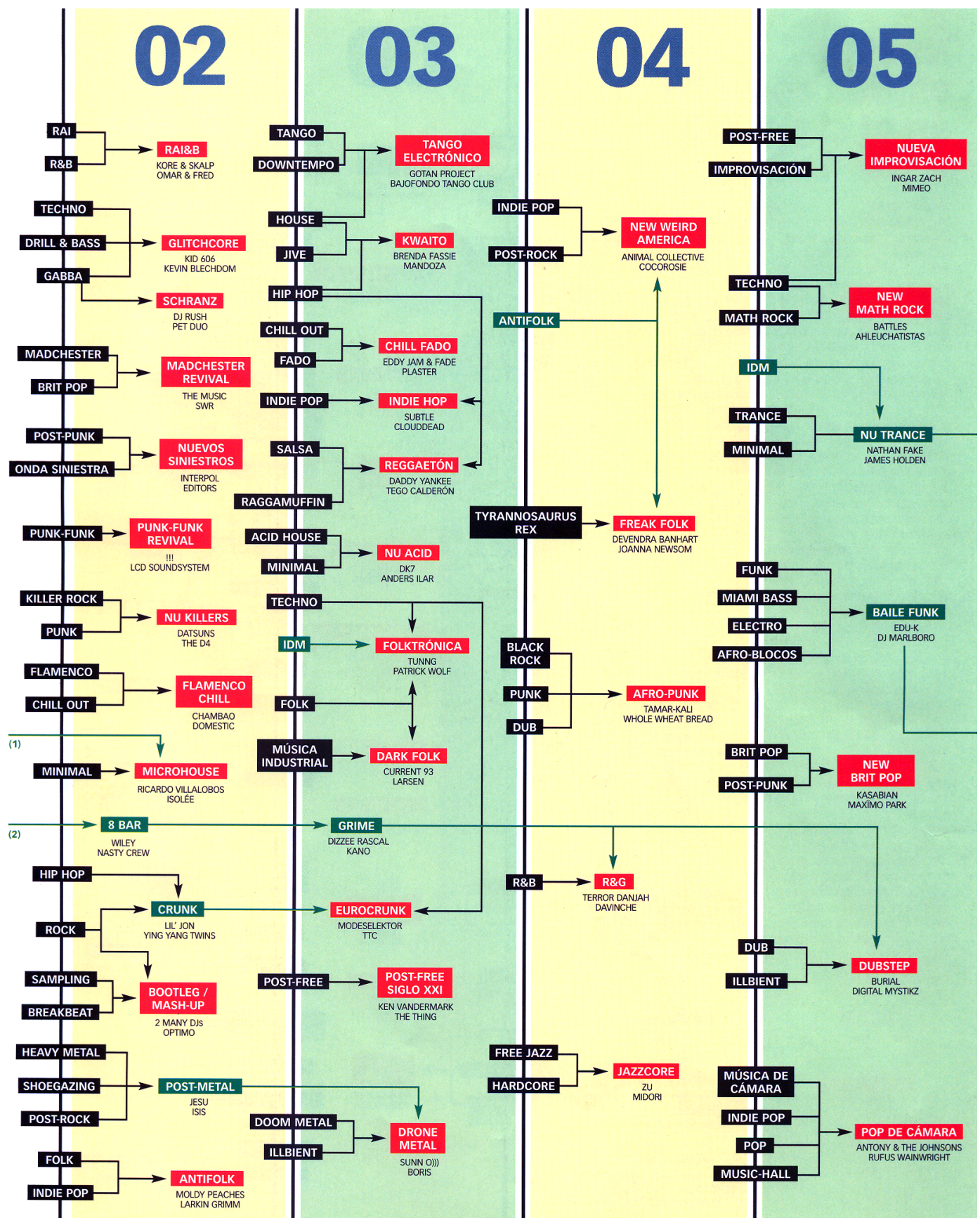
La edición del número 100 de Rockdelux propició en 1993 la aparición del primer cuadro-árbol genealógico (jungla indescifrable, para algunos) de los que tanto gustan al redactor que esto suscribe. "Los lazos que atan", se titulaba, y reflejaba una realidad convulsa y excitante, sobre todo en el terreno de la música electrónica, que en aquellos tiempos vivía una verdadera e insaciable eclosión. Son muchos los que creen que no fue para tanto, pero lo que es in-

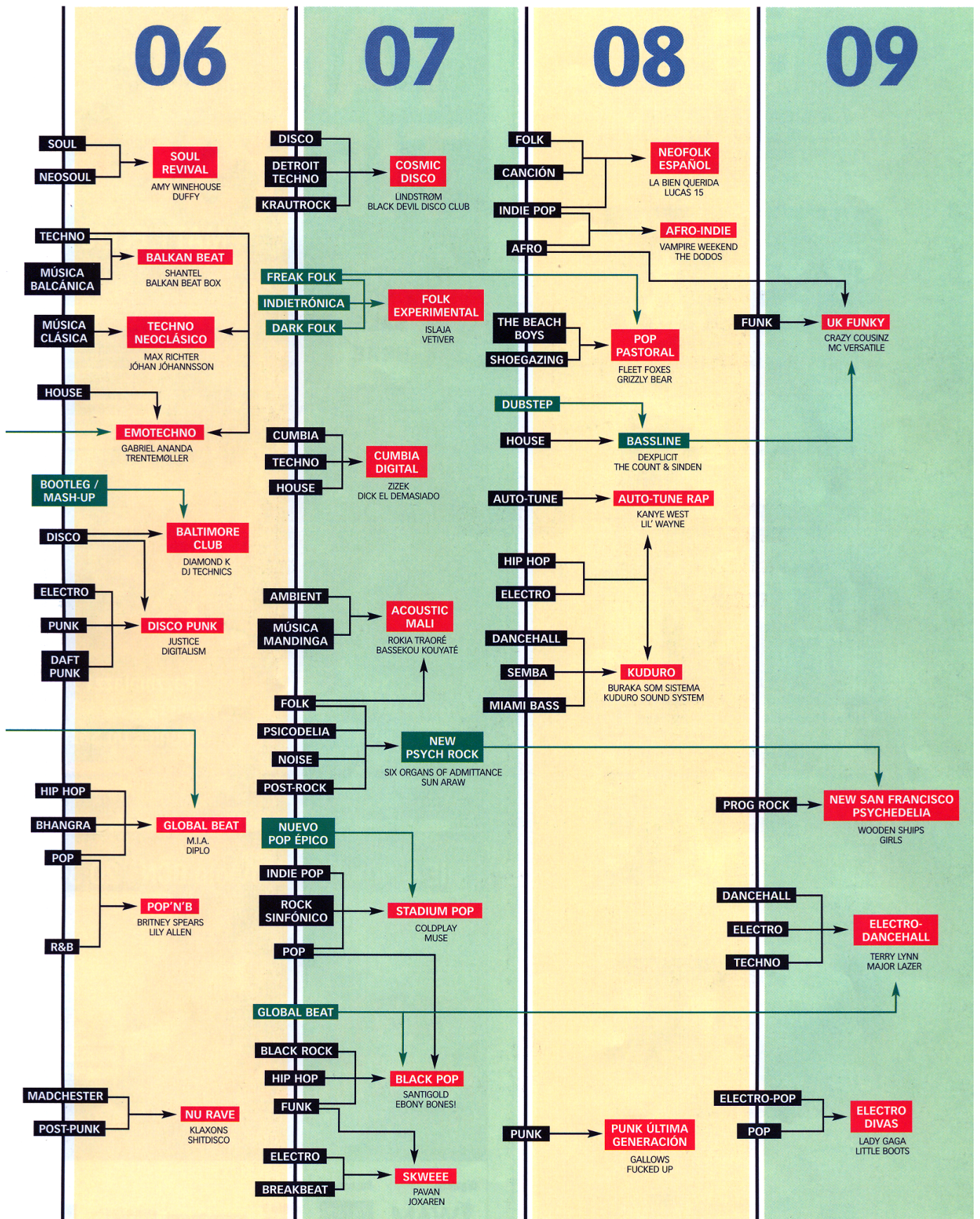
dudable es que por aquel entonces los géneros y subgéneros surgían como setas, y lo que se escribía un mes, al mes siguiente se quedaba obsoleto.

En el año 2002 se editó el número 200 de esta revista, que incluía el segundo de estos árboles de estilos, marcado por una cierta decepción ante el inmovilismo musical detectado en los albores del siglo XXI. Un nuevo siglo, un nuevo milenio, y... ¿tan poco (nuevo) que rascar? El título de ese cuadro sinóptico fue "El revival que no cesa", muy significativo de una época dominada por el *remix*, *remake*, *remodel*. Hubo otro árbol intermedio, "Ritmo y textura: cronología de una revolución sonora (1985-2005)", que apareció en el último número de Dancedelux y que hacía un recorrido exhaustivo por las dos primeras décadas de la jungla electrónica.

Y así llegamos a la actualidad, a esta celebración del 25 aniversario de Rockdelux, que nos permite revisar la primera década del nuevo siglo con un optimismo moderado y hacernos preguntas del tipo: ¿qué distingue al art metal y al instrumetal del post-metal? Más bien poco. O: ¿son lo mismo 8 bar y grime? Más o menos. O también: ¿qué aportan los nuevos siniestros con respecto a los siniestros de los años ochenta? Casi nada. O incluso: ¿por qué Coldplay y Muse aparecen tan tarde en el cuadro? Pues porque es entonces cuando accedieron realmente a esa categoría de stadium pop. Y así podríamos seguir hasta el infinito. Pero no hay más espacio. ¡Ah!, y por supuesto, que nadie se tome esto como la Biblia. Esta es solo una de las múltiples interpretaciones posibles del maravilloso mundo de la música del siglo XXI. La nave continúa su curso. ■







Gráficos elaborados por Luís Lles y extraídos de:

RockdeLux, número 200. Ediciones Rockdelux, octubre 2002.

Rockdelux. Número Especial 25 Aniversario, Ediciones Rockdelux,
noviembre 2009.

ANEXO III: ENTREVISTA A VÍCTOR TENDLER

Anexo III: Entrevista a Víctor Tendler

Filmografía seleccionada:

High School Musical (2008): Microfonista.

Cordero de Dios (2008): Director de sonido.

La Hamaca Paraguaya (2006): Sonido.

Ciudad en celo (2006): Sonido.

El Aura (2005): Mezclador.

La Niña Santa (2004): Sonido.

Diarios de Motocicleta (2004): Ayudante de sonido.

No sos vos, soy yo (2004): Sonido.

La ciénaga (2001): Ayudante de sonido.

Garage Olimpo (1999): Pertiguista.

Pavana para un hombre descalzo (1996): Ayudante de sonido (1er trabajo).

¿En qué momento del proceso de producción entráis a trabajar habitualmente el equipo de sonido? ¿Existe preproducción en el terreno del sonido o bien no os incorporáis hasta que arranca el rodaje?

Las películas que te han gustado son películas en las que se trabaja mucho la preproducción. Con Lucrecia Martel en particular, siempre hubo mucho trabajo previo, desde las localizaciones hasta la escritura. Si tú lees un guión de Lucrecia Martel, ya en la escritura misma hay un guión de sonido, donde después, en esa etapa en la que ella hace una primera lectura, hay como una devolución por parte del equipo de sonido y se va enriqueciendo. Hay cosas que después terminan siendo tan ricas en la películas porque están ya en el guión y trabajadas en el rodaje mismo, pero con la anticipación debida. Cosas desde cómo van a hablar los actores en determinada situación, qué sucede en el *off*, etc. Lucrecia trabaja mucho en el *set* mismo con lo que nosotros llamamos aquí *sonido solo* que implica la grabación con los extras de todos los sonidos que van a aparecer en *off*, de conversaciones en un canal lateral o que están al fondo. No son cosas que se improvisen, sino que se trabajan mucho. Eso le da una intensidad al trabajo que después se nota. Hay otras películas en las que se entra poco tiempo antes o casi en el momento del rodaje. Luego te preguntan ¿cómo hiciste la película de Lucrecia Martel? Porque se trabaja con mucha anticipación y ella le da, como decimos aquí, mucha “bola” al sonido. Le presta mucha, mucha atención. Para ella es casi más importante que la imagen.

La Hamaca Paraguaya de Paz (Encina) fue una película un tanto particular porque en el rodaje se utilizó un *playback*. Había algo hecho *a priori*, como una referencia para los actores, donde ellos actuaban sobre lo que habían grabado en estudio. La actuación estaba hecha de forma métrica sobre la referencia de audio. En rodaje propiamente dicho lo único que hice fue el *playback*. Pero a mí me sirvió mucho en ese momento para ver el clima de lo que se estaba buscando. El rodaje duró dos o tres semanas y yo me quedé después tres semanas más en Paraguay buscando exactamente lo que necesitábamos para el armado de bandas y para grabar las voces. Regrabamos las voces de forma más ajustada posteriormente en un estudio mejor. En ella también hubo mucho trabajo de preproducción, hubo un gran esfuerzo. No se agarró material de archivo para hacer las cosas, sino que todo se generó para la película. Todos los ambientes los grabé yo, tuve reuniones en Paraguay con especialistas en pájaros. También la idea de que las voces no fueran naturales, sino totalmente antinaturalistas, que sonaran grabadas como en *off*, en estudio, que fueran como pensamientos. Después Guido Beremblum, mi socio, terminó de hacer las mezclas. Fue un trabajo de

mucha ingeniería, todo eso se fue haciendo con la directora, se fue pensando. Ese en particular fue un trabajo en el que yo disfruté mucho, fue muy interesante.

En esa película me llamó mucho la atención el tratamiento sonoro por dos cosas. Una, la sensación de que las voces están en un estadio entre lo real y lo irreal, en un tiempo indefinido (es difícil saber si es tiempo real, tiempo anterior o posterior...) por la sensación tan extraña que generan las voces. El otro elemento eran las mezclas porque, sobre todo al inicio de la película, hay una especie de bucles con sonidos como los del gallo que se repetían creando una especie de patrón.

Realmente fue buscado. Aparte de que con Paz el trabajo era como muy “intelectual”. Es una película para salas porque es sonido 5.1 y para mí la mezcla está muy lograda y genera una cosa espacial. La imagen en televisión, por más que uno la vea en buenas condiciones es muy pequeña porque los planos que ella eligió hacen que los personajes queden en el cuadro con un tamaño mínimo. En cine es una película que, si te entregas, se disfruta de una manera muy distinta. Si tienes ocasión de verla en cine, es otra película completamente: en la oscuridad de la sala de cine uno se puede entregar al diálogo que propone la película. En el ámbito doméstico es muy difícil porque casi ni siquiera tienes detalles de las acciones, de lo que hacen los personajes. En eso Lucrecia es un poco menos difícil. Si te fijas bien, en realidad los actores no abren la boca. O son cosas que se han dicho, o son cosas que les gustaría decir. Son diálogos con el hijo antes de que se vaya a la guerra. Hay como un juego en ese terreno en la película. En cine queda claro que ellos no hablan, pero en televisión, no. El diálogo ocurre en otro nivel, que puede ser un nivel de diálogo interno, de una cosa que sucedió antes, etc.

¿Has trabajado en alguna película conjuntamente con el músico o la persona responsable de la dirección musical? Este estudio habla de un progresivo acercamiento entre la música y el resto de elementos sonoros pero no sé si realmente esta idea de trabajar el sonido de manera más global existe desde el inicio del proceso de producción.

La realidad es que esa es una de las fantasías o de los deseos que uno siempre tiene. En la actualidad, el cine argentino, pese a que ganamos un Oscar hace unos pocos días, es cada vez más precario, honestamente. La única persona con la que se trabajó de esa manera fue con Lucrecia, sobre todo en *La niña santa*. Su primera película (*La ciénaga*) no tiene música, pero en *La niña santa*, desde el comienzo en el que hay un

niña cantando *a capella* (Mía Maestro) hasta el chico que toca el *theremín*, todo eso fue muy buscado, muy estudiado, ver cómo iba a parecer en la película, qué iba a sonar, qué no. Después se termina de hacer la “costura” al final, pero ahí hubo mucho trabajo de previa con los músicos, sí se hizo un gran trabajo conjunto. Pero la realidad es que en el otro 99% de los otros casos es algo que aquí, en general, no se hace. No quiere decir que en lugares más “civilizados” y con más dinero se haga y se debiera hacer, porque habitualmente suceden cosas como la que nos está ocurriendo con una película que estamos terminando ahora. El director montó la película con una músicas, por poner un ejemplo, al “estilo Scorsese”, músicas muy referenciales, tipo años sesenta y el montaje está armado con un anclaje muy fuerte a esas músicas. Si después reemplazas esas músicas que son referenciales por otras distintas de músicos similares, no funciona igual, cambia completamente el concepto. Esa canción remite y lleva al espectador directamente a algo. A nivel gramática, cambia completamente la percepción. Es muy complejo, determinadas músicas funcionan como una referencia temporal para el montaje. Por eso, incluso si montamos incluso con otra música que tiene el mismo *tempo* pero que no provoca eso, la película se empieza a caer por ahí. Es un tema muy complejo. Por eso lo ideal es empezar a trabajar con una maqueta más real de lo que va después a ser la música del músico contratado. Si no, es muy difícil ajustar los *cues*, las entradas y salidas difieren, hay que reajustar la imagen para la música... Lo ideal sería eso, trabajar con el músico en la preproducción, que a veces sucede pero la mayoría de las veces, no.

¿Existe realmente concepción sonora? Es decir, ¿hay una idea previa bastante definida de sonido sobre la que se trabaja o en el resultado final tiene una bastante peso la experimentación en la etapa de mezcla?

La realidad es que en la mezcla uno termina de ajustar ciertas cosas, pero en las películas que tienen un sonido elaborado hay una idea pensada previamente. Aquí en Buenos Aires hay en la actualidad muchas escuelas de cine y todos los directores vienen hablando del diseño de sonido. Hace unos meses estuve en una charla de Walter Murch, el montador de Coppola, para mí uno de los mejores montajistas y sonidistas del mundo, y él decía que hay películas, que en realidad son la mayoría, que sólo necesitan que estén correctos los diálogos, los ruidos que aparecen en la imagen y punto. El concepto de diseño de sonido con el que vienen ahora muchos directores es sólo un nombre pretencioso. Tú tienes que filmar para que eso suceda. Hay veces que uno se rompe la cabeza y no hay forma de que pase nada interesante porque todo lo que

pones es forzado, no hay ningún universo creado porque eso hay que pensarlo antes. A veces por casualidad puede suceder. Se puede trabajar en una comedia liviana como *No sos vos, soy yo* pero en la que el director trabajó mucho el tema sonoro *a priori*. En ella hay muchos chistes que están contados con sonido porque todo eso fue previsto antes. Si tú no has previsto la manera de hablar y el volumen de los actores cuando están hablando, tú luego no puedes añadir el sonido de un loro gritando, por ejemplo, porque no se escucharía el diálogo. O en una fiesta, pensar cómo van a hablar los actores: si gritando, que sería más real, o no. Todas esas cosas son parte del trabajo de uno, de la preproducción de sonido también. De cuidar determinados estados de los actores para que determinadas situaciones puedan lograrse después en la postproducción. También cómo filmar, nosotros nos metemos bastante en eso; si el director nos da lugar, intervenimos bastante.

¿Qué diferencias has encontrado tanto a nivel de producción como en el plano estético entre el trabajo de sonido que se emplea en una producción destinada al gran público como *High School Musical* y los trabajos para autoras como Lucrecia Martel?

High School Musical fue un trabajo totalmente opuesto, pero muy divertido de todas maneras. Para todos, también para el director, era un trabajo absolutamente por encargo, algo que aquí no ocurre mucho. No existía la presión de esa “cosa artística”, se trataba de que estuviera todo bien. Era complejo porque se trataba de un musical y se utilizaron a lo largo de toda la película dos cámaras. En ese caso no hubo nada de preproducción, la hubo para el músico con los actores para grabar las músicas. En Hollywood posiblemente se hagan bien esas cosas pero aquí no, y hubo problemas que tenían que ver con la falta de preproducción. En un musical eso es complejo porque muchas veces se mezclan actuación y canto y tiene que estar previsto cómo va a funcionar y aquí muchas veces eso no sucedía y era un problema.

Uno de los rasgos que se citan en el estudio como característicos de la nueva concepción sonora es una progresiva emancipación del ruido, capaz de superar meros propósitos naturalistas, ¿compartes esa idea de la búsqueda de un sonido que vaya más allá del oído, de un sonido transensorial?

Es interesante eso que dices. A veces eso aparece solo. Es algo con lo que nosotros ahora estamos tratando de experimentar. En el cine argentino uno siempre termina hablando de Lucrecia, de la Martel, que busca precisamente eso. Tratar de transmitir determinada sensación no a través de A + B, sino a través de un tercer elemento que genere una cosa más sensorial y que sea un linimento a veces mínimo, algo minimalista, una cosa que no esté directamente relacionada con la imagen pero que a la vez no esté descolgada, que es lo más difícil. Construir ese código en una película generalmente es lo más difícil de todo, lograr un tercer elemento que funcione para transmitir eso. Lo que pasa es, vuelvo a lo mismo, hay películas que lo permiten y películas que no. Es para un cine muy particular. Hay un determinado cine que, si uno pretende encararlo desde ese sitio, me parece equivocado porque no necesita eso. Hay un cine que necesita que, como decimos aquí, todo “esté en caja”, que esté dentro de determinados parámetros. Y hay otro que te permite esa exploración, porque en general ese camino es un camino bastante sinuoso, ¿no?. Es de mucho ensayo y error.

Otra de las cosas que me resultaron llamativas fue veros trabajar en unos extras de la edición en DVD de la edición española de *La Niña Santa*. En el rodaje de una de las secuencias del hotel aparecíaís trabajando simultáneamente con varias pértigas. ¿Es una práctica habitual?

En general, si se puede, sí. Usamos como decimos aquí dos *boom*, dos pértigas o perchas. En películas de mucho diálogo lo ideal es usar dos pértigas para los diálogos y a veces además pones un micrófono estéreo para captar todo el ambiente. A veces en la escena y otras uno lo produce después. Si tienes muchos extras, uno lo que muchas veces hace es esconder un micrófono porque cuando uno grita “corten”, en esos momentos salen cosas que están bien y que sirven, cosas que por ahí parecen que son basura y que son útiles. Para que eso funcione tienes que tener un *set* que sea interesante, que esté controlado de alguna manera, que no sea muy ruidoso. Se tienen que dar una serie de cosas para que eso tenga sentido y funcione. El hotel (en *La Niña*

Santa) era en un lugar muy aislado y sonaba muy bien. En algún momento creo que llegamos a tener hasta seis micrófonos puestos.

Pienso que una de las grandes posibilidades del sonido actual desde el punto de vista narrativo nace de la ambigua ubicación de los sonidos de la escena, de forma que la ubicación de la fuente de la que procede dicho sonido es difícil de situar o incluso de discernir si se trata de un sonido interiorizado, ¿se buscan habitualmente este tipo de usos y se experimenta durante el rodaje con factores como la posición del micro?

En general, no. La realidad es que uno en los rodajes lo que intenta es seguir el diálogo. Ningún director nunca nos ha pedido eso, que puede ser muy interesante, pero sin error, digamos. Si después quieres que se escuche lo que no grabaste... Es más fácil hacerlo al revés, tener todo registrado. Sacar las cosas de plano es más fácil que tener algo mal grabado y querer que se escuche. Yo escribí un artículo aquí en una revista sobre el sonido de *Last Days*, que me parece impresionante, hay mucha experimentación en el sonido en Van Sant. Las películas de él son interesantísimas, el sonido es magnífico, cosas como usar fuera de plano. De hecho, en *Elephant* también había cosas bastante particulares, algunas logradas y otras no tanto. Para mi gusto, había cosas en *Elephant* que en *Last Days* estaban mejor. Las ideas eran buenas pero no estaba bien de “costura”. Son cosas que no se hacen y menos en el cine americano, que con el sonido es bastante conservador a pesar de lo que parece. Nosotros grabamos sonidos para experimentar con ellos después en la postproducción pero nunca los diálogos, por el riesgo de grabar fuera de plano. Hay cosas que quedan extraordinarias porque cierto desorden le da un viso mucho más interesante: que se escuchen fuera de plano o con problemas de fase o incluso usar a veces ruidos digitales. Hay unas facetas de investigación interesantísimas, la verdad. El tema es tener el margen para poder bucear en esos mundos.

Supongo que en tus primeros trabajos empleaste sistemas analógicos. Así es. Aceptando las múltiples ventajas de los equipos actuales, ¿has encontrado también inconvenientes con la generalización del digital? ¿se descuida ahora en mayor medida la parte sonora empleando como excusa las facilidades que aportan los nuevos equipos?

Es como una paradoja. Sucedió en España y en todo el mundo en realidad, pero sobre todo en España hace treinta años. Si tú ves las películas de entonces, igual que las películas argentinas, el sonido era pobrísimo y ahora ha mejorado mucho a todos los niveles, es mucho más cuidado. Como en todos los órdenes, de alguna manera se ha democratizado y se ha desvalorizado mucho el trabajo de los profesionales. En la imagen, se graban toneladas de material que primero es muy difícil de ver, es muy difícil de analizar. Cuando se rodaba en cine, como la película era muy cara, había un cuidado por el material que se registraba. Hoy día lo que se busca es generar toneladas de material para “tener corte”. Filmar en HD es barato, hoy casi todo se graba en HD con cámaras RED ONE. Pero generan inconvenientes: esas cámaras son muy ruidosas hasta ir a toma. Cuando la toma empieza, se apaga el ventilador y la cámara es silenciosa; pero gran parte de nuestro trabajo implica ver las condiciones del rodaje. A veces las líneas eléctricas generan ruido, los focos generan ruido, el grupo electrógeno genera ruido, el ruido de la calle... Cuando tienes una cámara de esas rodando en el *set*, te das cuenta de todos esos ruidos cuando vas a toma. Se aprieta REC y el ventilador se apaga y queda en silencio. Cuando vas a toma te das cuenta de todos los problemas que tenías porque antes estaban enmascarados por el ruido del ventilador de la cámara. Ese es un detalle que genera un montón de problemas porque, en el momento de ir a toma, debes parar y decir que no podemos grabar porque hay todos estos problemas. Te dicen: ¿por qué no me lo dijiste? Y entonces tienes que empezar a explicar un montón de cosas.

Otra de las cosas que genera el digital es la precarización del trabajo. Los equipos de filmación cada vez están formados por gente más inexperta, lo que genera que muchas veces no sepan cuáles son los valores mínimos de rodaje. No valores económicos, sino de condiciones para que las cosas estén bien. Entonces te dicen esto de “luego le pones un *plugin* al ProTools”, que es la herramienta con la que editamos, y eliminas los ruidos. En realidad no es así, una cosa que viene sucia no va a quedar bien, las cosas que a todo el mundo le gustan son las cuidadas, las que se hicieron, por ejemplo, con la calle cerrada al tráfico para que no hubiera tránsito de vehículos. Porque si no, después gran parte del tiempo, el dinero y las ganas de la preproducción se van en “apagar

incendios” y la parte creativa queda en un décimo plano ya que lo que hay hacer es solucionar todos los problemas que vienen del sonido directo. Buenos Aires es además una ciudad extremadamente ruidosa, así que con rodajes que no cuidan las condiciones mínimas, con técnicos que muchas veces hablan en toma o un director que no tiene la más mínima consideración por el sonido, se hace muy complejo el trabajo; pero no tiene que ver sólo con los equipos digitales, sino a veces con la falta de previsión, de conciencia de lo que es este trabajo. Cuando el resultado llama la atención, no es casualidad. Uno no es mago, sino que la directora o el director trabajaron a conciencia, la producción trabajó a conciencia, los actores trabajaron a conciencia, el responsable de la grúa trabajó a conciencia... porque todos son generadores de ruido, es una cadena muy grande de acontecimientos.

Lo que tiene la tecnología digital es que abarató las cosas, dio más herramientas y esas herramientas a veces son un *boomerang* que nos corta la cabeza.

¿Crees que sobre el sonido sigue pesando demasiado la consideración de esta parcela como exclusivamente técnica a diferencia de otras equivalentes en el ámbito de la imagen, como la fotografía, que sí tiene una consideración artística; por ejemplo, en los premios que conceden las distintas academias de cine?

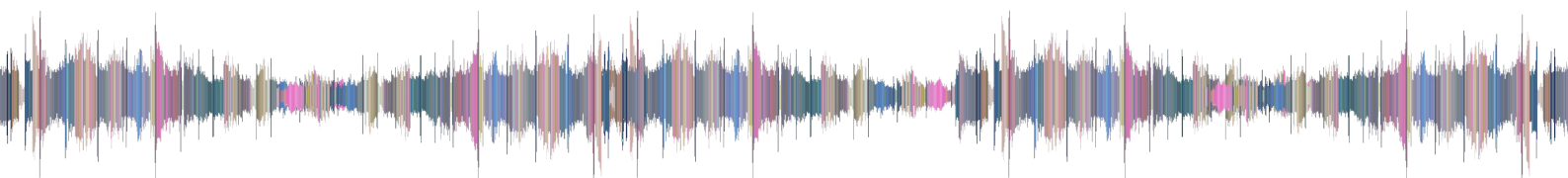
Para mí los mejores sonidistas del mundo están en Hollywood, no voy a descubrir la pólvora con esto. Gary Rydstrom y todos los que hacen las películas de Pixar, que hacen unas cosas increíbles. Tienen tres o cuatro premios sonoros en sus Oscar y son premios menores. Los franceses, por ejemplo, en ese aspecto siempre han sido más considerados con el sonido, le añaden un poco más de valor. Hollywood, desde lo industrial, yo creo que por una cuestión de que no les convino. Y los sonidistas nunca se movieron sindicalmente fuerte en EEUU, quedaron muy relegados. Hay tipos geniales que son valorados en el medio, entre los que nos gusta esto. El director de fotografía figura al principio y estos tipos que son unos genios aparecen al final de los créditos con un tamaño ridículo. Es impresionante eso. Por eso sigue considerándose una cosa menor, como un escalón muy por debajo de la imagen: poner ruiditos y pajaritos cuando hay exteriores. Cuando ha quedado demostrado que en muchas películas la narración del sonido es impresionante.

Uno de los usos más extendidos de esta digitalización del ámbito sonoro en cine es la recurrencia a librerías digitales para recrear ambientes. ¿Se sigue respetando el valor de las tomas del sonido directo o puede más la comodidad que supone el trabajo con estas librerías? ¿puede ser incluso una opción elegida por el director?

En general como opción del director, no. Nosotros usamos librerías. No lo hicimos en *La Hamaca Paraguaya* mientras con Lucrecia Martel, sin ser exactamente sonido directo, sí estaba grabado en los lugares en los que transcurre la película o son cosas grabadas posteriormente por nosotros. Lo que uno evita son cosas como una colección archiconocida en Argentina que uno no puede usar porque todas las cosas que se ven en televisión lo usan. Escuchas un determinado ruido y dices CD 23, pista 48; son horribles porque las usa todo el mundo, todo el tiempo. Si tienes que hacer algo para televisión, lo que llamamos una *tira*, algo que es diario, por ahí tienes ese archivo y lo usas. Pero para una película... alguna cosa eventualmente usamos, no es que no, pero en general los ruidos uno intenta grabarlo personalmente, que sea algo original. O si no, generarlos en sala, recreados en una sala de *foley*. Las librerías son bienvenidas, son herramientas que se usan y están bien si hay poco tiempo pero al final queda mejor y es más barato en el fondo generar un ruido que intentar editarlo. En función del plano que tienes, desde dónde quieres hacerlo, necesitas que suene de una forma particular. Con el sonido de librería, si ésta grabado dentro, probablemente necesites que suene afuera o en un plano sonoro distinto. Al final es más fácil grabarlo y queda mejor, es más real.

Entrevista Madrid-Buenos Aires (vía Skype)
12 de marzo de 2010

ANEXO IV: FRAGMENTOS AUDIOVISUALES



Anexo IV

Fragmentos audiovisuales

El presente anexo incluye una serie de fragmentos audiovisuales citados a lo largo del capítulo tercero del estudio: el referido a los efectos expresivos de la nueva concepción sonora. A partir del menú principal del DVD se puede acceder a distintos ejemplos para cada uno de los seis epígrafes de los que se compone dicho capítulo, además de un séptimo con las referencias de las películas empleadas: Nuevo orden sonoro (3.1), Continuo sonoro (3.2), Narración y estructura (3.3), Nuevas vías de personalización (3.4); Retórica de la canción (3.5) y Cliché, relectura y discurso metamusical (3.6) y Créditos.

A pesar de que la reproducción de cada una de estas secciones es continua, todas ellas se han dividido en pequeños capítulos siguiendo la estructura de subepígrafes del texto escrito (3.1.1, 3.1.2, etc.); lo que permite saltar entre contenidos en cada sección.

Los audios empleados corresponden a la banda de sonido original de cada película, por lo que se han añadido subtítulos en español que pueden activarse o desactivarse desde la opción habitual de cada reproductor.

